新作速报：Ω红宝石·α蓝宝石+口袋妖怪艺术学院+2014剧场版
特别企划：GB与妖怪——写在Gameboy诞生25周年
研究所：口袋妖怪详尽分析——准神篇（上）
抽奖活动继续进行



口袋玩家

POKéMON

VOL.77



《口袋玩家》77辑

幸运大抽奖

一等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（大）



炎武猪 1名

二等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（中）



塞伊米 1名



叶精灵 1名

三等奖

口袋妖怪毛绒挂饰（小）



剑牙龙 1名



穆兰多犬 1名

幸运奖

口袋妖怪毛绒玩偶（北美）



礼士蟋蟀 1名



铃铃铛 1名

参与方式

只要在2014年6月30日前（以邮戳时间为准），将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。 您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在79辑公布。

《口袋玩家》75辑中奖名单



一等奖：1名
口袋妖怪毛绒玩偶（大）

信宜市 高飏

二等奖：2名 口袋妖怪毛绒玩偶（中）

上海市 顾文韬

沈阳市 罗钲淇

三等奖：2名
口袋妖怪毛绒玩偶（小）

厦门市	戴理裔
大庆市	任怡宣

幸运奖：2名
口袋妖怪毛绒玩偶（北美）

天津市	孙波
温州市	孙浩然

游戏影视新作三连报！

《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》、《口袋妖怪 艺术学院》、《破坏之茧与迪安茜》，《口袋》最新消息三连报！



P024

口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石



破坏之茧与迪安茜

P026



口袋妖怪艺术学院

P015



GB与妖怪

写在Gameboy诞生25周年

4月21日，掌机游戏市场的开辟者Gameboy迎来了其发售25周年的生日，而《口袋妖怪》则让这部伟大的掌机实现了二次中兴，本辑特企，我们来纪念Gameboy以及由《口袋》带来的二次辉煌。

特别企划

P034

口袋妖怪详尽分析

P140

——准神篇（上）

新版《详尽分析》，本辑带来三大人气准神：快龙、巨甲龙和血翼飞龙。

研究所



第六世代对战新要素盘点——粘网（一）

P166

对战乐园



口袋玩家



VOL.77目录

口袋新闻站

口袋新闻站 4

游戏前哨战

口袋妖怪艺术学院 15

口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石 24

影视动画

2014剧场版跟踪报道（4） 26

特别企划

GB与妖怪——写在Gameboy 25周年 34

专题企划

口袋妖怪原形探析——冰冷岩石 61

口袋漫画

《神奇宝贝特别篇》四十四卷简介（下） 68

Pokemew 青之救助队——钻石之城 70

PM海贼团——吃饱闲闲的日常篇 80

口袋妖怪DP物语 85

琥珀之光（21）——再聚首 103

口袋妖怪四格学园 120

研究所

《口袋妖怪 X・Y》战术系统探究——第六世代各属性分析（三） 134

口袋妖怪详尽分析——准神篇（上） 140

对战乐园

第六世代新要素盘点——粘网(一) 166

口袋卡片

口袋妖怪卡片游戏——XY篇（4） 176

秘密基地

封面那些事儿 181

精灵中心

精灵中心 184

CONTENTS

口袋画廊

口袋画廊 190

口袋小说

圈圈熊酒吧——冰海大帝（14） 191

海盗之王・贰（3） 203

口袋自由谈

口袋十一人——关东篇 216

光盘导视

光盘导视 224

口袋玩家DVD目录

一、《Ω红宝石・α蓝宝石》公布视频

二、2014剧场版预告片（2）

三、宠物小精灵XY

21.出道！赛蕾娜和炎耳狐制作口袋节目！

四、宠物小精灵AG

19.脱险！大口鲨军团的小岛！

五、宠物小精灵 起源（4）

六、宠物小精灵XY OVA

最强MEGA进化 Act 1

七、宠物小精灵BW2 OVA

2.艾莉丝VS小椿！通向龙系大师之路！





《口袋玩家》电子版可到“读览天下《口袋玩家》专页”购买，网址：koudai.dooland.com；或直接扫描二维码，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。

《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《口袋玩家》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020

Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

www.dooland.com

口袋新闻站

文/levelup 007　编/马修

周边 Takara Tomy“精灵收集”系列新玩具登场



4月17日，玩具厂商Takara Tomy公司旗下的“精灵收集”系列模型上市了一款全新的产品——“MEGA手环”，这款玩具是以《口袋妖怪 X・Y》中的同名游戏道具为蓝本进行设计的，而且同样也可以更换手环中的“MEGA进化石”模型。本次首批上市的产品有口袋手环的本体以及配套的喷火龙X、喷火龙Y、灾兽、卢卡里奥、叠翅鲨龙的进化石模型。另外，在4月下旬已经升级完毕的Takara Tomy街机对战游戏“《The 口袋妖怪 Tretta》系列”也可以和这套玩具互相联动，利用不同的“MEGA进化石”模型使对应的圆牌内的精灵完成MEGA进化，从而得到更强的战斗力。

周边 口袋中心推出迪安希系列周边



从4月19日起，一系列以2014年剧场版《破坏之茧与迪安希》中的主角精灵迪安希为主题的周边在各大口袋妖怪中心内发售。本次所推出的系列第一弹包括短袖T恤、日记本、零钱包、笔袋、手帕等，可爱的粉红配色相信能吸引到不少女性玩家的注意。

游戏 口袋官网在线图鉴更新



4月11日，口袋妖怪日本官网内的在线口袋图鉴进行了内容更新，现在卡洛斯地区众多精灵的资料也可以在其中检索了，玩家们可以登录网址“http://www.pokemon.co.jp/zukan/”进行查看。

动画 《口袋》TV版动画登陆Hulu影视网

从4月25日起，《口袋妖怪》TV版系列动画全面登陆日本在线影视点播网站——Hulu网。只要每月支付933日元的月租费，观众们就可以通过网络观看Hulu网站上的众多电视剧和电影，并且从4月25日开始的两星期内，部分剧集还可以免费观看。





游戏 ● 《太鼓之达人》游戏内追加《口袋》主题乐曲 ●



万代南梦宫游戏公司近日与口袋妖怪官方合作在其人气游戏系列《太鼓之达人》中推出了《口袋妖怪》主题的乐曲。其中，《口袋妖怪 X・Y 野生口袋妖怪战连奏曲》是街机版《太鼓之达人》中新加入的乐曲，从4月17日开始已经更新到街机框体内。而《口袋妖怪 X・Y 训练员战连奏曲》则是Wii U版《太鼓之达人》中新加入的乐曲，从4月23日开始也已经在游戏内向玩家们提供免费下载。

活动 ● 口袋俱乐部举办“皮卡丘靠垫”抽奖活动 ●



口袋妖怪俱乐部网站从4月11日开始举行了“皮卡丘靠垫”的抽奖活动。在活动期间，玩家们只要登录到俱乐部网站的活动页面并回答一张调查问卷，就可以获得“皮卡丘靠垫”的抽选资格，本次共有10个中奖名额。

卡片 ● 喷火龙MEGA卡片对战赛赠送限定卡片 ●

口袋妖怪官方宣布，在5月3日开幕的卡片游戏对战活动“喷火龙MEGA对战赛”上，凡是来到现场的玩家都可以免费领取一张印有大赛Logo的“魔法狐EX”限定闪光卡片。



周边 ●超能猫和神秘猫主题周边口袋妖怪中心内上市●





4月26日，一套以《口袋妖怪 X·Y》中的人气精灵超能猫和神秘猫为主题的原创周边在口袋妖怪中心内登场。本系列所包含的商品种类非常丰富，有圆珠笔、文件夹、笔记本、便签、折叠镜子、短筒袜、T恤、小毛巾、马克杯、曲奇饼干、3DS保护盖、绒毛玩具、手提袋等。









周边 ●口袋中心“MEGA进化口袋妖怪”系列周边又推出新产品●





从4月19日起，口袋妖怪中心内的“MEGA进化口袋妖怪”系列周边又推出了绒毛玩具、透明文件夹、交通卡包、单肩包、3DS保护盖、T恤等多款新商品，本次周边的图案和造型主要是以MEGA妙蛙花、MEGA喷火龙X、MEGA喷火龙Y、MEGA水箭龟这4种MEGA进化精灵为主题进行设计的。



活动 ●“口袋妖怪中心GW祭”黄金周期间火热开展中●









在4月末~5月初的日本黄金周期间，由口袋妖怪官方联合日本各地的商场所举办的“口袋妖怪中心GW祭”活动正火热开展中。本次活动的具体举行时间为：4月26日~5月6日在横滨市的横滨地标大厦举行、4月26日~5月6日在冈山市的冈山天满屋商场举行、4月26日~5月6日在仙台市的口袋妖怪中心东北店举行、4月29日~5月6日在名古屋市的松坂屋名古屋店举行、5月3日~5月6日在大阪市的大阪车站城商场举行、5月3日~5月6日在船桥市的Lalaport Tokyo Bay举行。官方不仅在活动现场推出了口袋儿童嘉年华、口袋宾果游戏大会、口袋摄影会、口袋涂鸦大会等有趣的互动节目，而且还专门摆放了口袋妖怪的周边专柜供玩家们选购各类商品。

活动 ●Kids Station频道播放“口袋龙王战”决赛现场实况录像●



4月27日~5月6日期间，日本的少儿专门频道Kids Station播放了已经于3月22日结束的“口袋龙王战”决赛现场的实况录像。龙王战大赛分为游戏赛和卡片赛两大门类，而且决赛大会又分为半决赛和总决赛两部分，所以Kids Station频道也分别于4月27日、5月1日、5月4日、5月6日四天陆续转播了这次的赛事。

活动 ●Cote D'azur卡拉OK店举办唱K参加抽奖活动●



日本卡拉OK连锁店Cote D'azur在4月26日～5月11日期间举行了名为“黄金周口袋妖怪W礼物”的特别活动，只要来到Cote D'azur唱K就可以参加口袋主题奖品的抽奖活动。其中，4月26日～5月2日为第1弹“户外用品抽奖活动”，奖品分别为A奖口袋帆布背包、B奖口袋水壶、C奖口袋野餐布和D奖口袋闪光贴纸；而5月3日～5月11日则是第2弹“体育助威用品抽奖活动”，奖品分别为A奖口袋体育T恤、B奖口袋毛巾、C奖口袋扩音器和D奖口袋闪光贴纸。





活动 ●“口袋妖怪中心对战 冠军决定战”活动即将开幕●



口袋妖怪官方宣布，将在5月24日～5月25日、6月21日～6月22日、7月12日～7月13日的6天内陆续举办名为“口袋妖怪中心对战冠军决定战”的活动。本次比赛将在东京、横滨、名古屋、福冈、大阪、札幌、东北、东京湾8家口袋妖怪中心内分别举行，游戏软件依然是使用《口袋妖怪 X·Y》进行。凡是在各家口袋中心内获得前4名成绩的玩家就可以成为各店的“店铺四天王”，并得到口袋妖怪中心所颁发的奖牌一块。另外，各家中心内的“店铺四天王”最终还将齐聚一堂，参加“最强店铺决定战”的角逐。



www.dooland.com

活动 万代南梦宫开展“南梦宫口袋俱乐部”入会活动





万代南梦宫游戏公司从4月11日起开展了“南梦宫口袋妖怪俱乐部”的入会活动。在活动期间，玩家们可以前往任意一家南梦宫游戏厅办理入会手续，在成为会员以后还可以得到一本会员证，凭这本会员证玩家们每天都可以前往南梦宫游戏厅领取一张口袋主题的贴纸。

活动 长岛乐园举办全新口袋冒险活动

位于日本三重县桑名市的长岛乐园从4月25日起开展了全新的“口袋妖怪冒险露营不可思议森林与迷宫公馆”解谜冒险活动，同时，与本次活动的主题Logo相配套的限定日记本也已经在长岛乐园内发售。





周边 “口袋妖怪小不点”系列最新挂件上市



4月26日，“口袋妖怪小不点”系列的6款全新绒毛挂件在口袋妖怪中心内上市，这6款挂件分别以乘龙、梦幻、雷丘、耿鬼、皮丘、电龙的造型进行设计。

周边 限量300套，XY道馆徽章实体化商品即将发售





口袋官方宣布，《口袋妖怪 X·Y》中八大道馆徽章的实体化商品将于5月24日在口袋妖怪中心、5月30日在日本亚马逊“口袋妖怪商店”内发售。本套徽章将分为套装版和零售版两种款式，套装版共限量300套，其中的徽章均为手工涂装，做工非常精致，并且每套还带有收藏盒以及收藏编号。而零售版则可以根据玩家自己的喜好单独购买某一款徽章，其做工相对来说也要简单一些。

电影 2014年剧场版特邀声优和主题曲确定



4月下旬，口袋妖怪电影官网上发布了今年剧场版《破坏之茧与迪安茜》中的特邀声优的名单，中川翔子、山寺宏一、三田佳子、足立梨花、中川刚、中川礼二等演艺人员都将参与本次剧场版的配音工作，而剧场版片头短片动画的旁白也已经确定由人气女子组合AKB48中的成员渡边麻友担当。另外，电影主题曲将采用由少女乐队组合SCANDAL所演唱的《黎明的流星群》。



活动 ● 购买口袋面包有机会获得剧场版前售券 ●



日本第一屋制面包食品公司从5月1日起举办了购买口袋面包参加剧场版前售券抽奖的活动。在活动期间，参与者们只要购买5份口袋面包并将包装内的抽奖标签连同自己的相关信息寄给第一面包公司就可以获得抽奖资格。本次所赠送的剧场版前售券是成人票加上儿童票的套票，官方共为这一抽奖活动准备了5000组的中奖名额。

游戏 ● 3DS新作《口袋妖怪艺术学院》即将发售 ●





口袋妖怪官方宣布，3DS平台的最新游戏《口袋妖怪艺术学院》将于6月19日发售，游戏将包括实体卡带版和虚拟下载版两种形式。本作可以看作是任天堂人气绘画游戏《绘心教室》的《口袋妖怪》版，游戏中将会提供多种难度和画风各异的课程供玩家们选择和学习，另外玩家也可以用3DS的摄像头拍摄身边的各种口袋周边后再进行临摹。





周边 “口袋妖怪×和风”系列周边6月登场



从6月7日开始，一套名为“口袋妖怪×和风”的系列周边将在各大口袋妖怪中心内登场。本系列周边包括绒毛玩具、单肩包、茶杯、零钱袋、化妆包等商品，各种可爱精灵的图案再加入浓浓的日式和风，别具一番风味。





www.dooland.com

游戏 《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》重制版公布



5月7日，口袋妖怪官方发表了GBA游戏《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》即将推出重制版的消息。本次新作的标题为《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》，“α”和“Ω”分别是希腊字母中开头的一个字母和结尾的一个字母，其寓意也就是“从最初到最终”的意思。本作的平台依然为3DS，发售时间为今年的11月。

活动 口袋中心巴黎店6月限期开张



口袋妖怪公司欧洲分部宣布，6月4日～6月21日期间将在法国巴黎限期开设一家名为“口袋妖怪中心巴黎店”的周边专卖商铺。

动画 受韩国沉船事件影响，《口袋》动画版剧集延期播出



4月21日，东京电视台官网发表声明称，原本预定于4月24日播放的TV动画版《口袋妖怪XY》中的剧集《海底之城！藻海马和藻海龙！》将延期播出，具体时间待定。由于韩国“岁月”号沉船事件的发生，而本集中的剧情恰巧与“沉没”、“游轮”、“海底”等关键词有关，为避免不必要的误解，因此东京电视台暂停了本集的播出。



3DS

其他·绘画 | ETC

口袋妖怪艺术学院

ポケモンアートアカデミー

Pokemon	日版	2014年6月19日
对应人数未定	3619日元	对应周边未定

《口袋妖怪》的游戏分支众多，而就在不久前，官方公布了一款非常别致的分支游戏，便是本作——与其说是游戏，不如说是软件更贴切，因为这款游戏玩的就是画口袋妖怪，下面来看看吧。

文/马修

口袋妖怪艺术学院的生活

虽然本作是款教学软件，但还是设了人物的，比如校友和老师安迪先生，看样子也会有剧情哦。









教授描绘课程的安迪先生

轻松快乐地成为口袋妖怪描绘大师！

本作共收录了40种以上的课程，从最简单的开始，继而一点点地提高。

最简单的描线



初级课程

渐渐地提升到插画的要求



高级课程

最后能画所有的



大师级课程





◀都是初级课程，要求并不高。

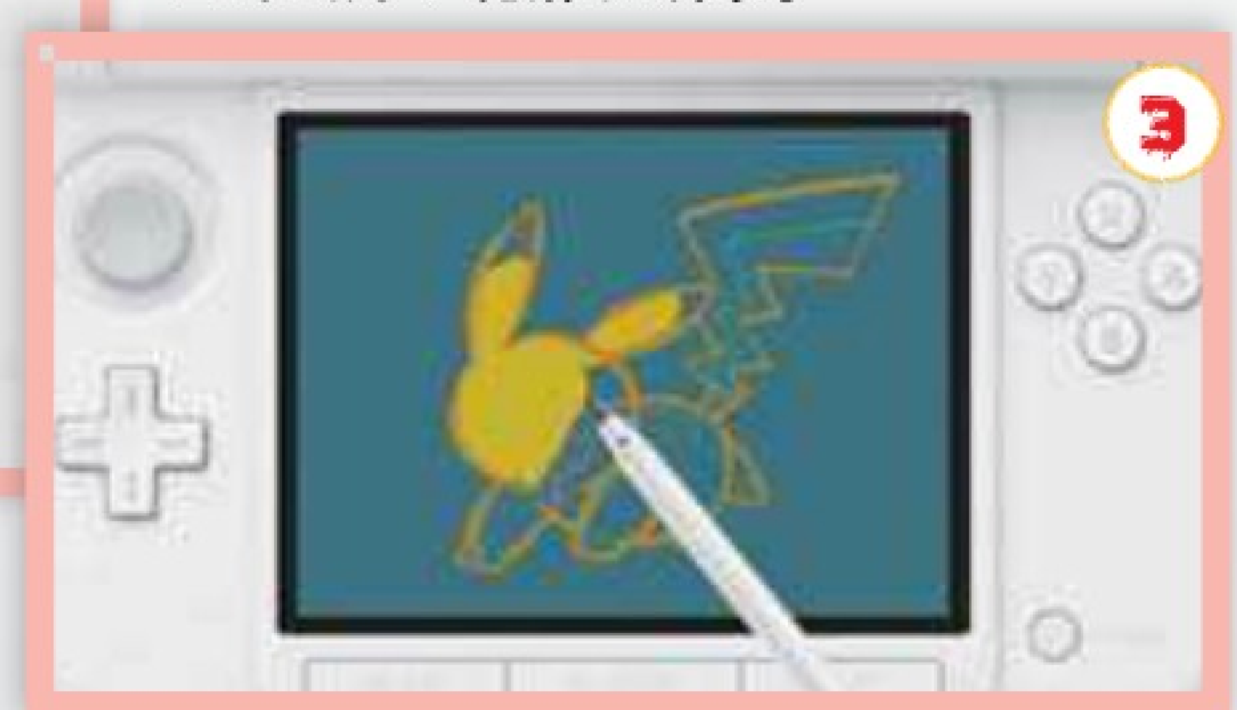
详细的绘画步骤



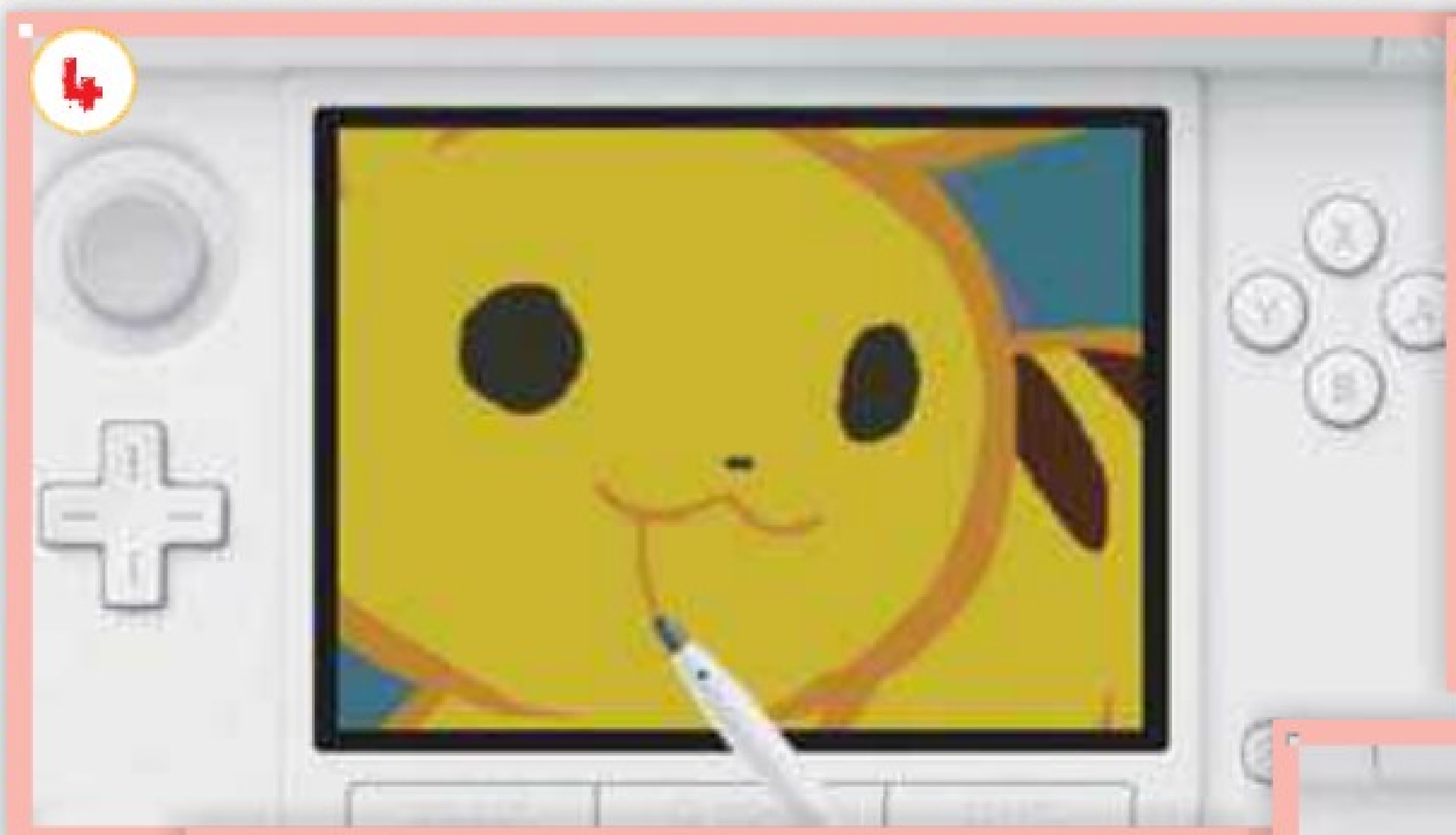
▲以画皮卡丘为例，先来勾画草图。



▲勾画好了轮廓和线条。



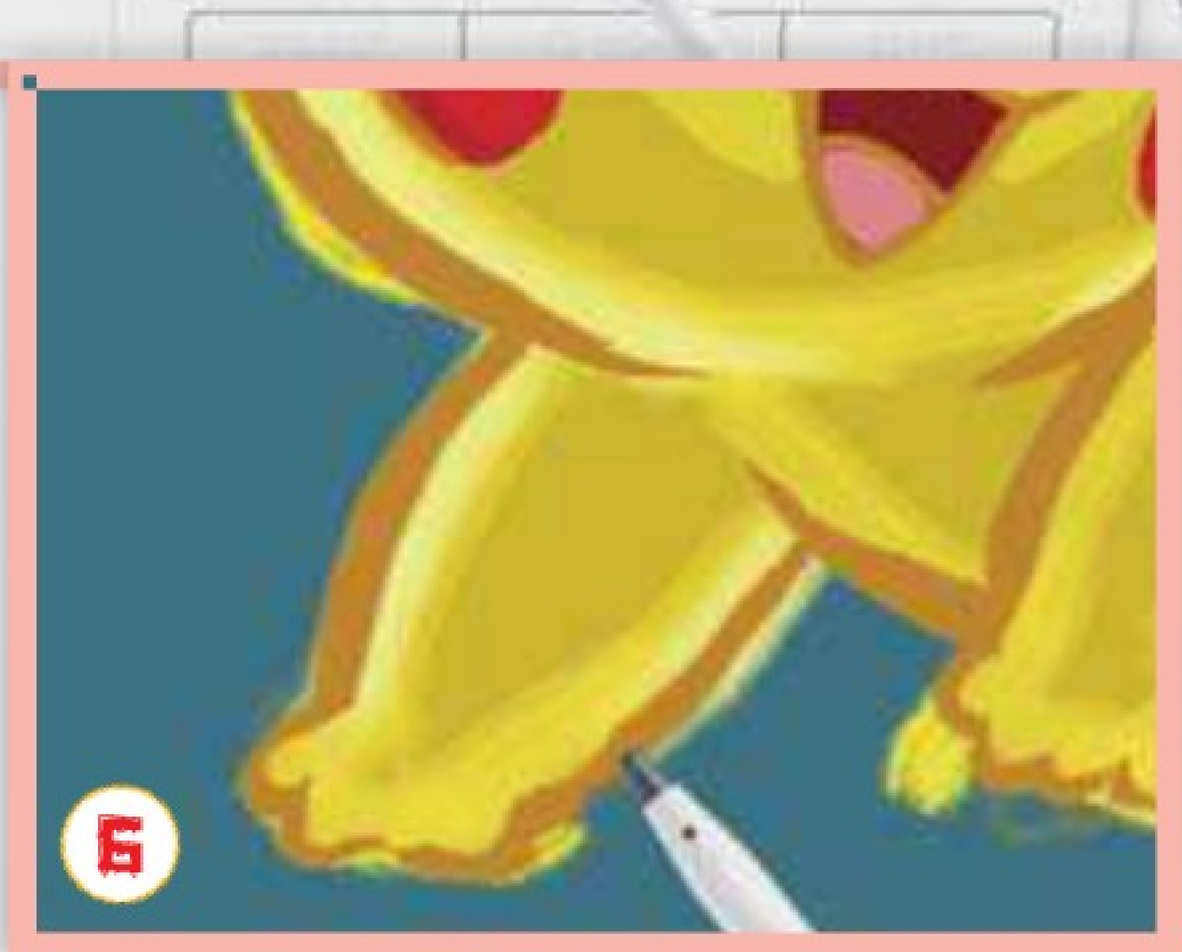
▶开始涂色。





◄完善好细节。

▲画上花纹和五官等。



►开始涂明暗。



▲加上背景，皮卡丘就画好了！

跟安迪先生学绘画





◄▲安迪先生讲解绘画的三个基本步骤，即草图、描边、上色。

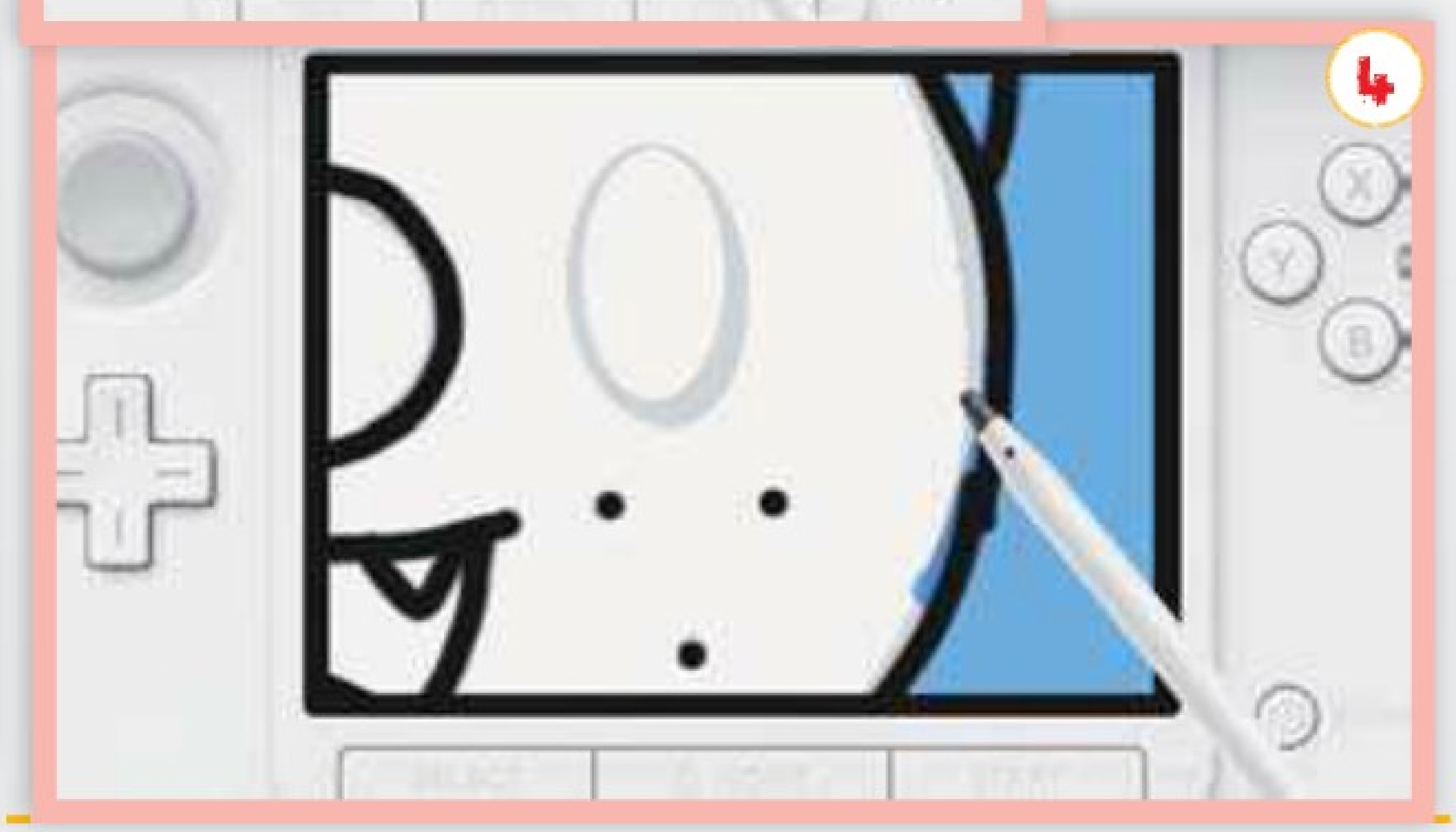
▼自己开始画，给小球獭上色。





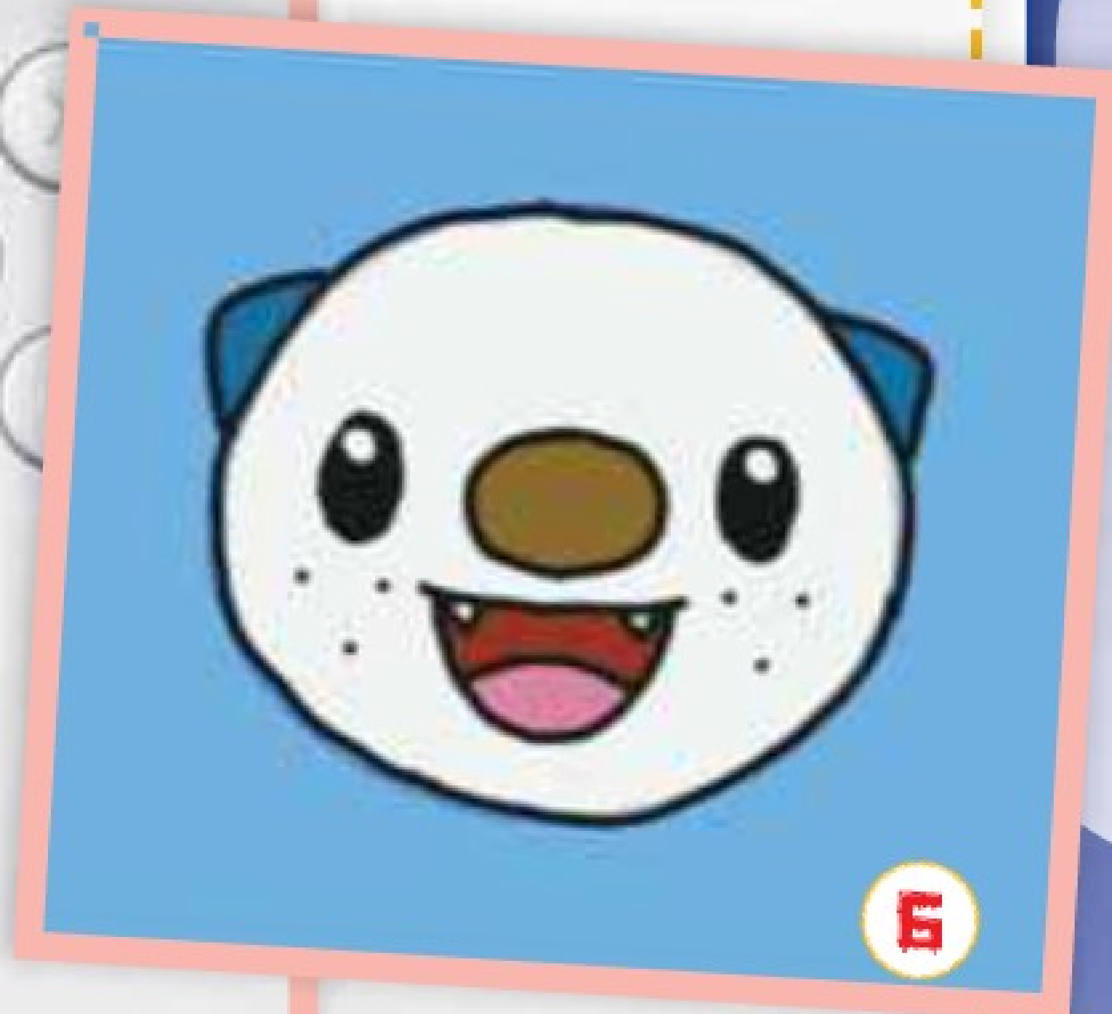
◄先把脸涂白。

▼注意边缘的细节。





◀涂错了也没关系，可以点下面的图标恢复。



▲可爱的小球獭便画成了。

勾画轮廓

▶先画圆和三角，猜猜画的是哪个?



◀原来是反转乌贼。



▲把上面部分涂白。

▶完成后的反转乌贼。

脸部绘画



◀勾出草图。



◀然后上色。



▼成品，像是《口袋妖怪战斗方块》的风格哦。

描阴影



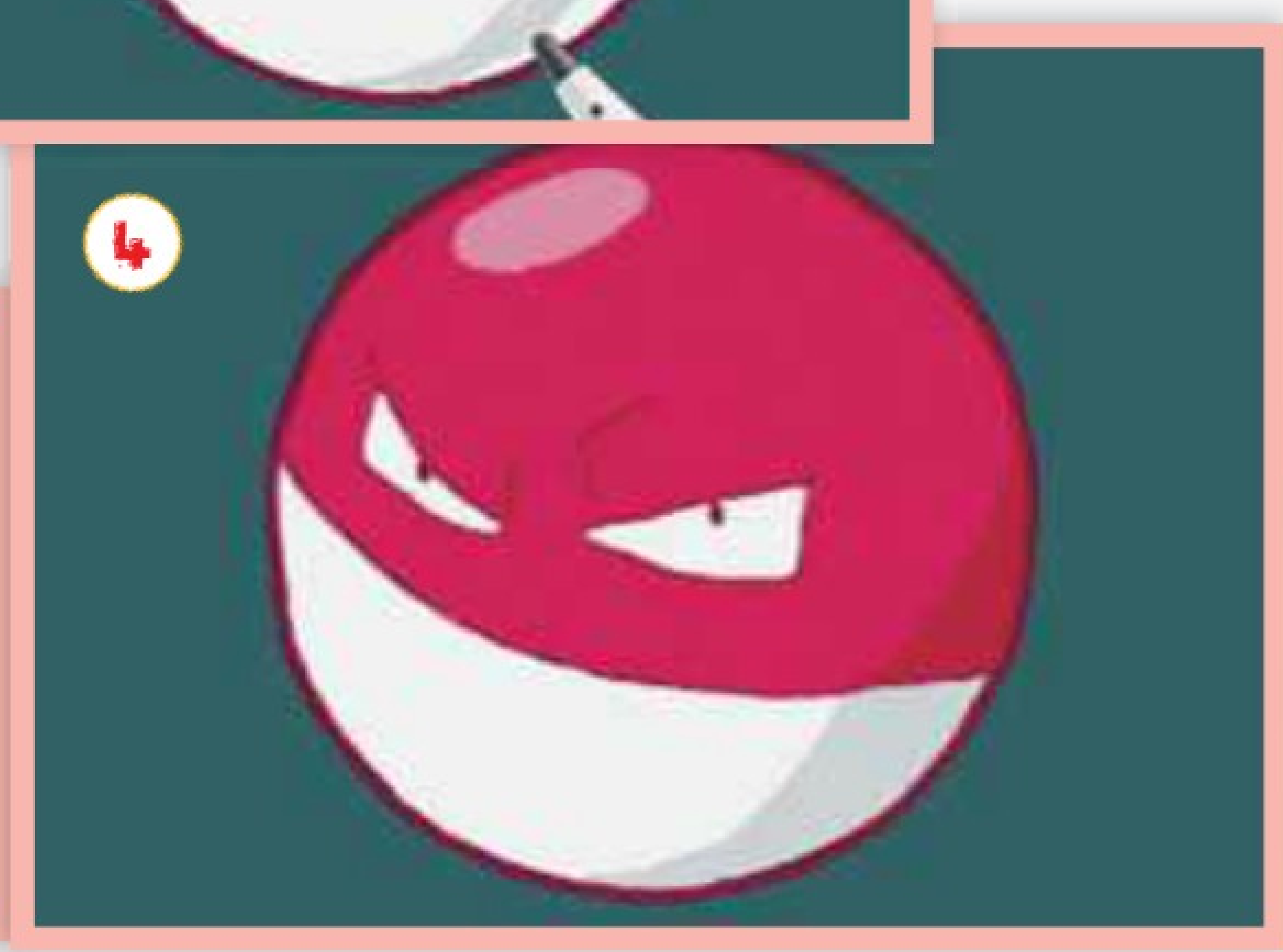
▲给雷电球画阴影，先画上半部。



◀然后下半部白色区域。



►上方光源所照位置别忘了反光区域。



▼有明暗效果的雷电球便完成了。

画出3D效果



◀绘出吉拉齐的轮廓。



◀涂绘阴影。



▲让吉拉齐看起来立体化。



▶画上脸。



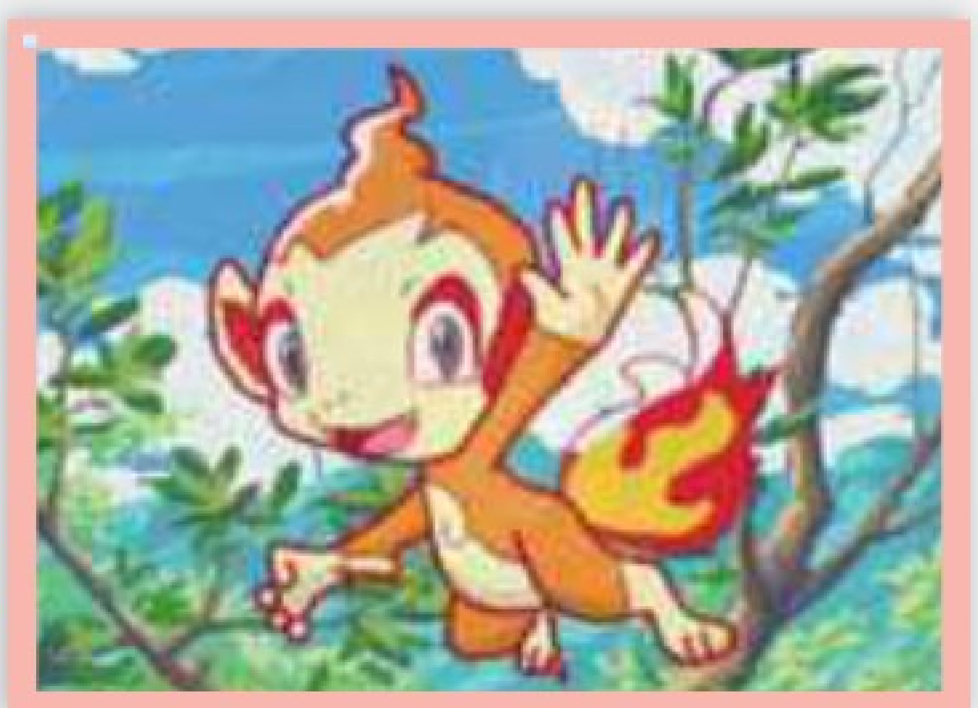
▲加上背景，便完成了！

更多的课程

















随时编辑









◀▲这里可以选择观看已有的画作。

◀▲选中后还可以继续描绘编辑。

完成课程





▲▼已经完成带有签名的课程画作。



▲安迪先生对玩家的作品满意的话，该课程便算完成了，画作下方还会加上签名。



绘画工具

铅笔





勾线笔







马克笔







画笔





蜡笔





喷雾

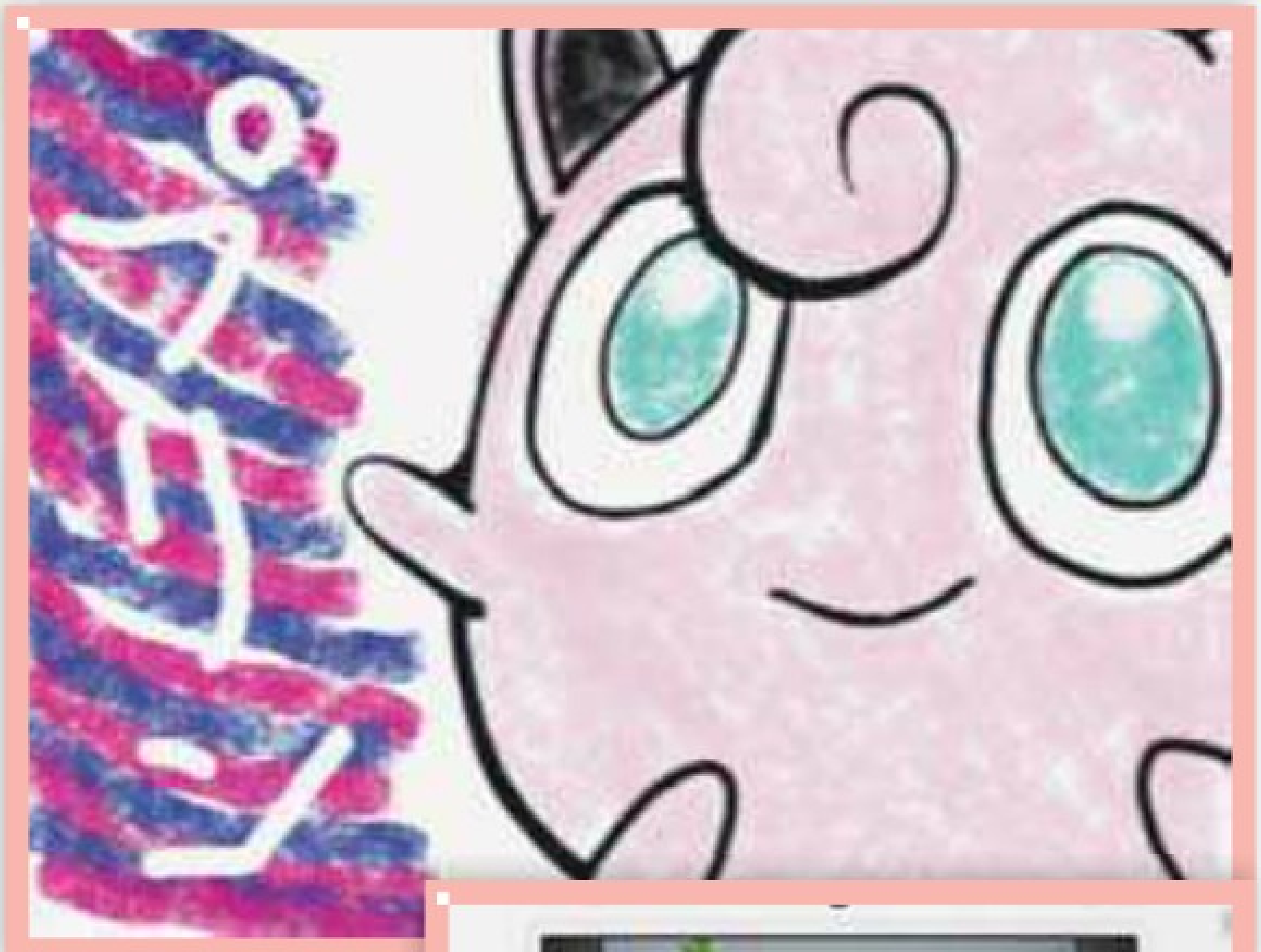




自由绘画模式

本作的另一大模式，在课程之外自由地绘画，挑战新的作品！





◀▲来自由地绘画吧！







▲可以直接照着3DS摄像头拍下的照片画。

◀可以对局部放大后进行处理。





网络功能

本作可以把自己的作品上传到Miiverse社区去，和同好们去展示交流，当然，也可以看其他玩家的作品。







5月8日，任天堂官方抛出了一个重量级的消息：《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》重制版，尽管在大多数人的预料之中，但当到来之时，还是引发了不小的轰动……

3DS			角色扮演·收集育成 A·RPG
	口袋妖怪 Ω 红宝石·α 蓝宝石		
	ポケットモンスター－オメガルビー－·アルファサファイア		
	Pokemon/Gamefreak	日版	2014 年 11 月
	对应人数未定	售价未定	对应周边未定

官方的重制规律





《口袋妖怪》第一次出正统系列重制是在2004年，当时重置了初代的《红·绿》，即GBA平台的《火红·叶绿》；而2009年，第二代的《金·银》也在NDS平台上重制，即《心金·灵银》。那之后，玩家们便大概掌握了“《口袋妖怪》系列”的复刻、或者说重制规律，即本世代重制前两个世代的，而时间相隔大概是5年——没错，从2009到2014，正好又是一个5年，但世代却出了小小的错误，因为五世代没有重制版。









而说到重制，

《火红·叶绿》因为和原版差异巨大，给了玩家不少惊喜，但整体上还算是《红宝石·蓝宝石》的引擎；而《心金·灵银》却相比之前的《白金》进化得难以置信，无论是画面还是音乐，在同样的NDS平台上，这款重制版得到了大幅度的提升。那么3DS的《宝石》呢？能否像《心金·灵银》那样突破《X·Y》的表现呢？个人推测可能性不大，毕竟《心金·灵银》是NDS诞生后第五年、而Gamefreak在NDS第三次开发《口袋妖怪》。极大可能，是走《火红·叶绿》的路线，即在《X·Y》的引擎基础上，进行细节上的进一步强化。

至于资料篇《绿宝石》，重制的只是世代开篇之作。但这并不等于说雷库萨不会调节古拉顿和海皇牙的大陆海洋之争，（难不成真指望可达鸭？）而战斗开拓区更不会落下，一起关注后续的消息吧。

重制版的世代归属

《口袋妖怪》的正统作之所以说是重制而非复刻，不仅仅和音乐画面高度进化，更在规则上向当世代看齐，而非原作的世代，比如《火红·叶绿》属于以《宝石》开创的第三世代；而《心金·灵银》则跟随《钻石·珍珠》属 于第四世代。5世代没有重制，而《红宝石·蓝宝石》虽然是第三世代的开篇之作，但在第六世代移植，自然在规则上要以六世代为准拉——期待更多的MEGA进化吧！

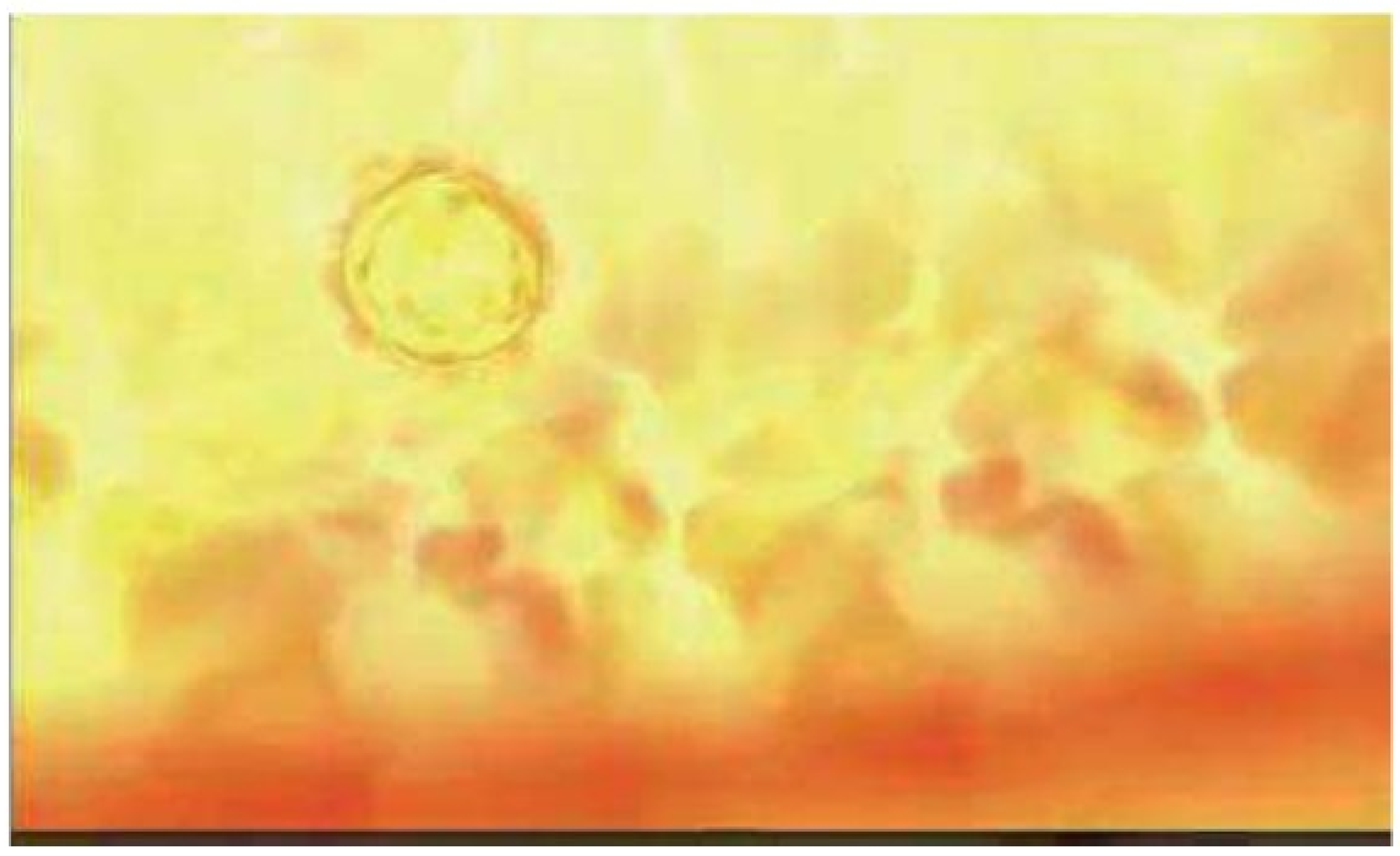
Ω与α

重制版每次对在原标题基础上加上新的东西，比如初代的给加上火和叶，二代加上心和灵，本作重制，加的则是希腊字母Ω与α，乍一看还真有些六世代《X·Y》的风格。就原作的主题来说，海皇牙与古拉顿分别代表着海洋与大陆的扩张，而存在于官方标题LOGO中的α与Ω除了是海皇牙和古拉顿身上的图案，还分别是希腊字母的第一个字母的小写和最后一个字母的大写，是否有什么更深的寓意，就等官方进一步公布消息了。

第一弹官方视频小剧场



▲干旱特性发动



▲场地变为晴天



▶海皇牙：呵呵，呵呵呵呵呵……



▲场地变为了雨天



2014剧场版跟踪报道（4）

大家好，继上次官方公布了预售券特典精灵达库莱之后。这个月官方又定下了声优阵容。此外，由官方公布的预告片2，也向口袋爱好者们展示了更多剧场版的信息，下面一起来看吧。

文/马修

从预告片看剧情

本次更新的第二弹预告片的信息量相当大，这里给大家来扒一扒。注意，下面可能会涉及到剧透哦。

大街上的邂逅

说小智、塞蕾娜、西特仑以及尤莉嘉的旅行还在继续，他们到了一个新的地方——融合了古典与现代的城市，而在大街上，小智竟然遇到了一个会说话的精灵，并带着一些仙钻石侍从。





可以想象下小智他们有多吃惊，尽管时常和喵喵打交道……

迪安茜自称是地下钻石矿国的公主，同行的还有长老戴伊以及仙钻石侍卫。



忽然一个女性和魔法狐出现……



二话不说指挥魔法狐用火焰攻击，结果被一束水柱挡了下来。



来者是一名忍者和一只上忍蛙。



这俩人竟然还认识，那默契度……是同伙吧?



然后这对男女盗贼组合使出各种特长来追赶迪安茜。



生活事件

迪安茜公主送给尤莉嘉一颗大钻石。



被钻石幸福掩埋的火箭队二人一猫三人组。



来自于OVA特别篇的训练师绫香与她的MEGA进化了的灾兽。



对方使用一只MEGA铁甲螳螂。



似乎对战的破坏力还蛮大的，惊动了不少小精灵。



破坏之神

这种口袋妖怪的群体迁移似乎预兆着灾难将至……



空中出现的破坏口袋妖怪伊维塔尔。



地面上的人们惊呆了，这个是眼镜娘米莉丝。



米莉丝的父亲阿尔加斯。



伊维塔尔的破坏开始了。



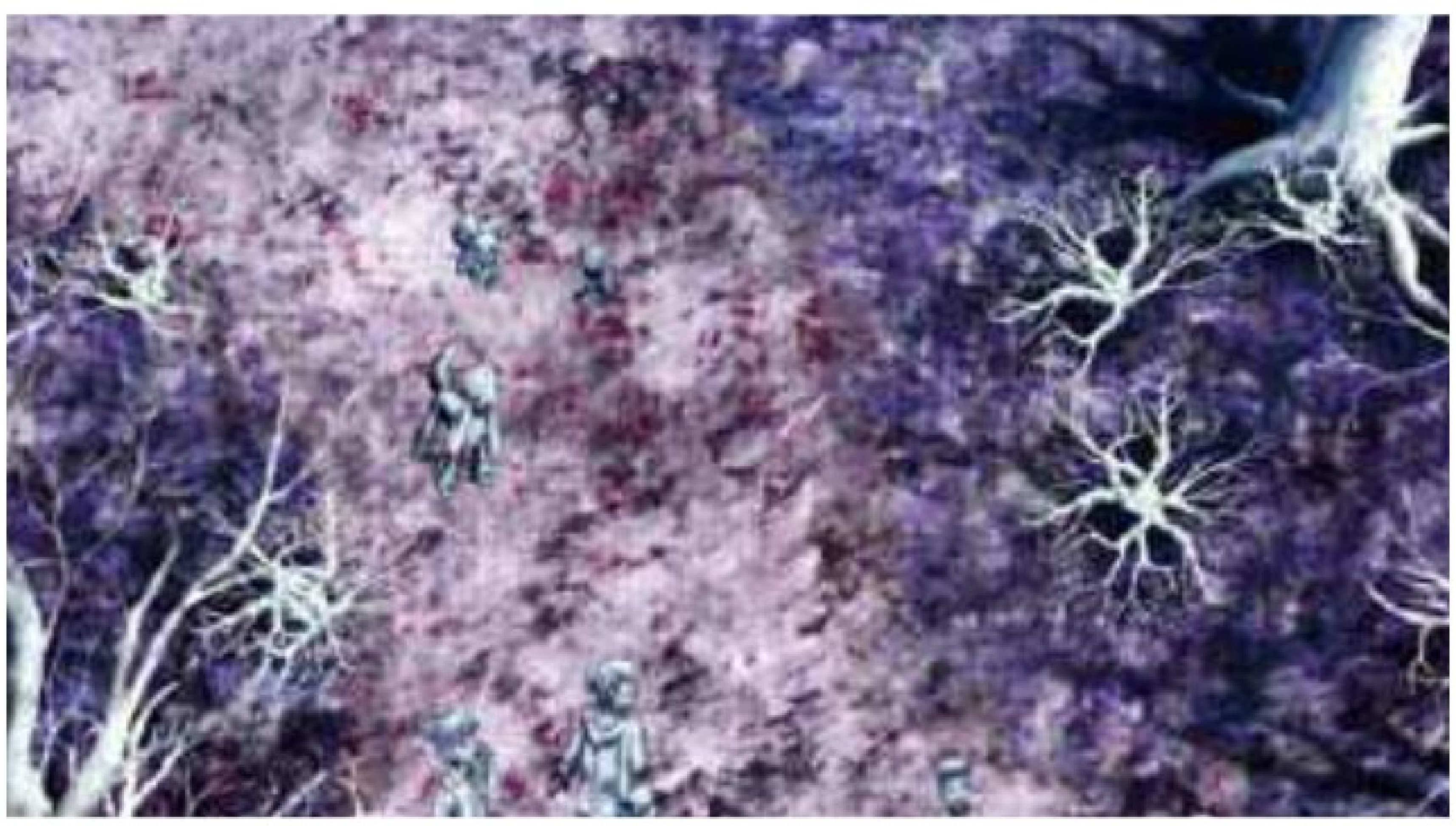
光线波及之处的地面发生了巨大的变化。



所有人和精灵都定格在惊讶的瞬间，和植物树木一起被石化。



恐怖的大破坏……



小智和伙伴们幸免于难，号召大家一同对付伊维塔尔。



生命与破坏

破坏还在进行……



小智一行也已经很危险了。



关键时刻，一个声音让伊维塔尔停下来。



生命口袋妖怪泽尼亚斯出现了！



www.ddoland.com

为寻找泽尼亚斯拯救钻石矿国而来到地面的迪安茜公主终于看到了泽尼亚斯。



不知道出了什么事……总之迪安茜公主流下了眼泪，继而激发了潜能爆发出了强大的力量。难道是……泽尼亚斯败了？



这是干什么的仙灵钥匙?

接下来便是短片了，讲述皮神一行遇到喜欢收集钥匙的精灵仙灵钥匙的故事。从这里开始的解说，就是渡边麻友了。



仙灵钥匙收集的钥匙可以打开不同世界的大门。



大家争相去看看那个世界有什么！



堆积如山的钥匙……



再打开别的门看看，钥匙孔略眼熟。



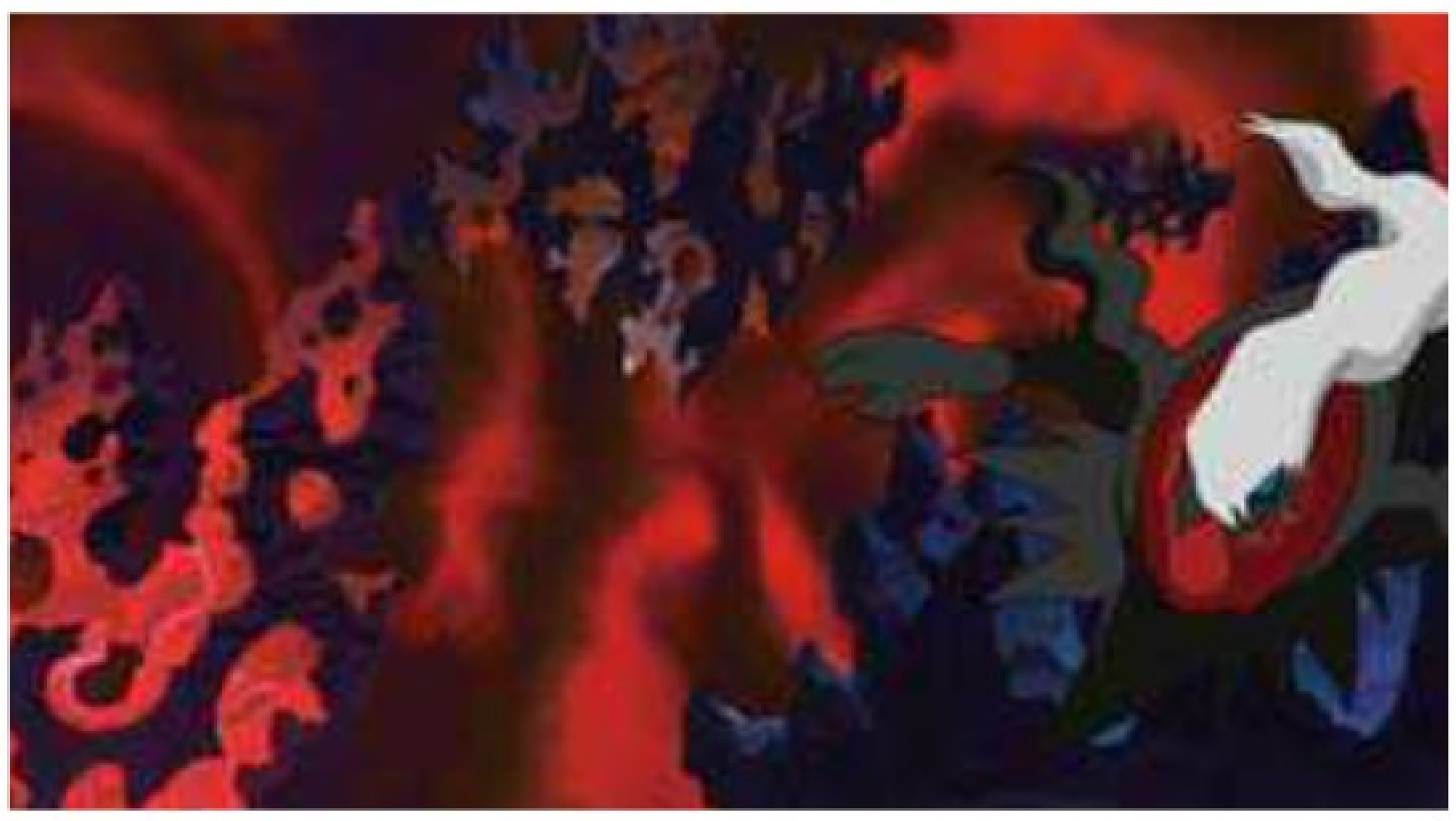
苍海的王子玛娜菲再度和大家见面啦！



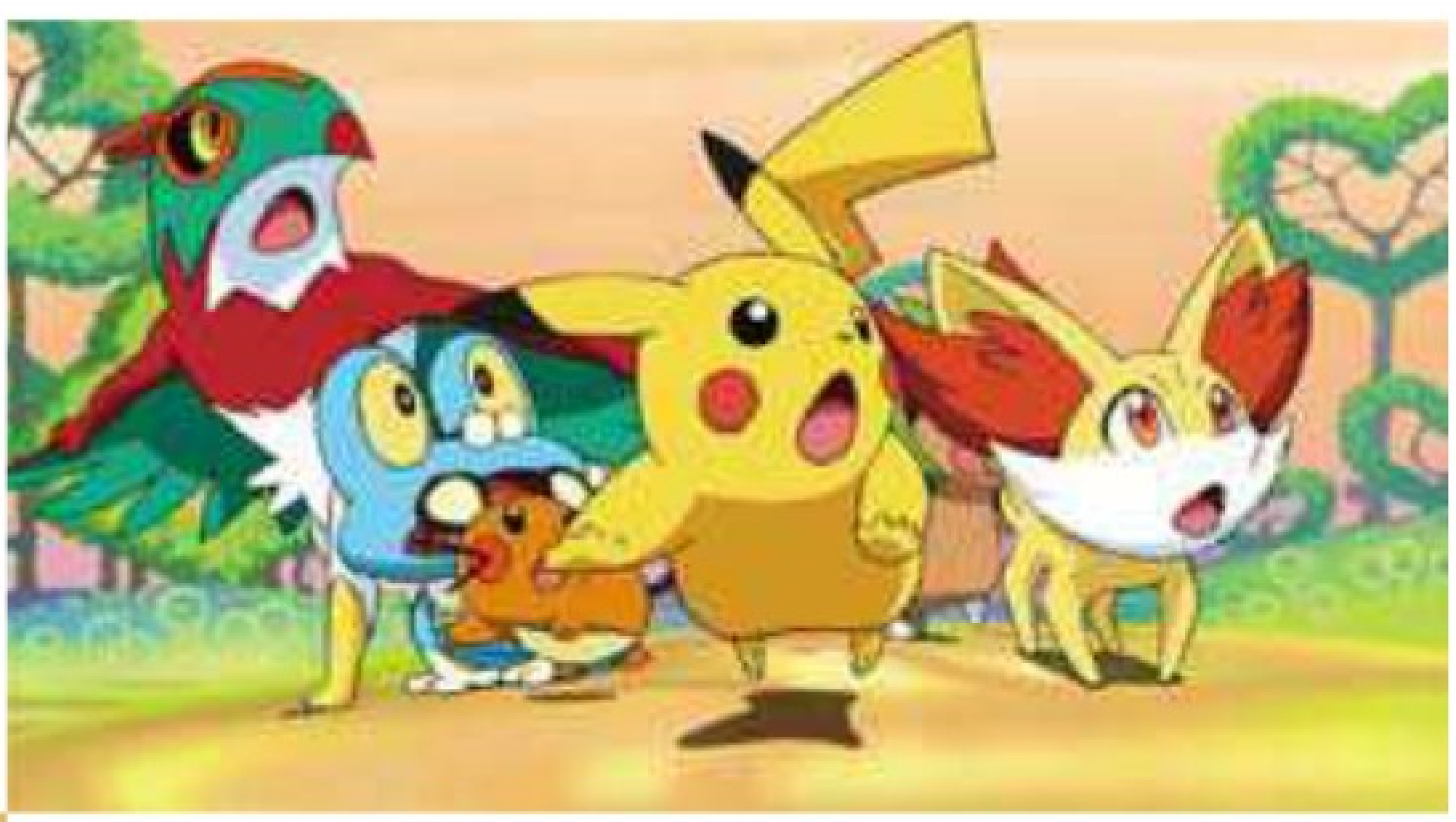
“这是什么世界啊喵？” “唆——纳嗖！”



答案是：达库莱的世界！



于是众精灵再度被追赶……



声优阵容

预告片中很多人物都出来了，而他们的声优都是谁呢？来看看吧！

松本梨香

小智



松本梨香姐姐的声音，想必大家都不陌生吧。在2014剧场版，继续期待松本梨香的精彩献声吧！

大谷育江

皮卡丘



作为超人气的皮卡丘的专职声优，大谷育江的配音任务可谓是说易则易，说难则难——说容易，只有“皮卡”，难的则是如何用皮、卡的不同长短音和语气变化来表现出皮卡丘这个智商完全不输于人类的家伙所要表达的全部心情和情感。

牧口真幸

塞蕾娜



和TV版一样，塞蕾娜的配音也是牧口真幸。其实早在为塞蕾娜献声前，牧口真幸便已经在《钻石与珍珠》的特别篇以及2008剧场版中都有献声，也算是很早就与《宠物小精灵》结缘了。

梶裕贵

西特仑



无论外形还是声音都很中性的梶裕贵，给比较正太的科学宅西特仑配音还是相当合适的。

伊瀬茉莉也

尤莉嘉



尤莉嘉在片中是一个还没到可以成为训练师年龄的萝莉，但对哥哥的婚事却相当操心。而伊瀬茉莉也则把这个萝莉的活泼调皮性格给展现得淋漓尽致。

林原惠美

武藏



有小智的地方一定要有火箭队，而没了武藏的火箭队简直难以想象。林原惠美的声线多变，而武藏的跋扈与狂妄，自然也被她拿捏得游刃有余。

三田佳子

泽尼亚斯



日本著名的女演员，擅长扮演日本现代女性，1960年出道开始便在电影演艺上一路高歌。作为资深老戏骨的全民人气艺人，这次三田佳子将为X神兽泽尼亚斯献声。当接受到邀请时，三田佳子还是很吃惊呢。虽然是年过七旬的奶奶了，但为泽尼亚斯的配音可是很带感的哦。

三木真一郎

小次郎



三木真一郎本尊是个酷酷的大哥，而在《宠物小精灵》中出演的小次郎则是个受气包，而且是长期受气。而三木真一郎和林原惠美在系列动画中，除了给武藏和小次郎献声，也为不少口袋妖怪甚至图鉴配音。

山寺宏一

尼伽·莱奥特



继续可以在《宠物小精灵》剧场版中拿获全勤奖的资深声优，这次献声的是忍者盗贼尼伽·莱奥特，据山寺宏一说，在他小时候，就非常喜欢忍者题材，尤其是《忍者部队月光》这个舞台节目。

犬山犬子

喵喵



说起来犬山犬子的本职其实是演员，但自从给喵喵献声后，便为广大口袋爱好者们所熟悉，而且还用喵喵的嗓音唱了不少歌曲。

中川翔子

米莉丝·斯提尔



各位口袋玩家对中川翔子想必都不陌生吧，到今年。中川翔子从事声优这行已经8年了。作为老牌的口袋玩家，中川翔子也于2008年便开始为口袋妖怪的剧场版献声了。这次她配音的，是少女米莉丝·斯提尔，虽然看着戴着眼镜是文静路线，实际上是从火箭队那救出被抓走的迪安茜的优秀训练师。

足立梨花

玛丽琳·弗莱姆



这位笑得甜甜的妹子于2007年参加第32回堀pro演员选拔大赛后出道，之后便出演各种电视连续剧。在2014剧场版中，她为片中的女盗贼玛丽琳·弗莱姆献声。

中川礼二

阿尔加斯·斯提尔



中川家的二人组之一的中川礼二，为米莉丝的父亲阿尔加斯·斯提尔配音，嗯，大叔看着还是蛮正经的，由漫才大师献声不知道会有什么惊喜呢？

中川刚

仙钻石们



中川刚是漫才（相当于日本相声）组合中川家的二人组之一，此次为仙钻石们配音——注意“们”，中川刚要为好几个仙钻石是配音呢。于是也隐隐怀疑仙钻石们会不会有搞笑的段子……

渡边麻友

短片解说

AKB48的当家花旦，人气没得说。继去年剧场版聘请前田敦子为短片献声后，今年再次复制去年的人气路线。渡边麻友对本次出任短片解说“非常开心”，并且也和家人一起去看剧场版《超梦的逆袭》、和姐姐一起玩游戏，总之，麻友友本身也是《口袋妖怪》的FANS一枚。



主题歌 黎明的流星群

本次的剧场版的主题曲已经定下来，即《黎明的流星群》（夜明けの流星群），由女子组合SCANDAL演唱。而四名成员：小野春菜、笹崎麻美、小川知美和铃木理奈，也都是《口袋妖怪》的游戏及动画的FANS。



GB与妖怪

写在Gameboy 25周年





25年前的4月21日，一款掌机横空出世，从此，一直处于边缘的掌机开始市场化，而由于掌机的市场化，掌机上便也有了更多大作、尤其是人们开始致力于探索什么才是掌机平台才有的大作。最终，《口袋妖怪》用自己的行动告诉玩家和分析家们：这，就是适合掌机的大作！本辑特企，我们就来纪念这部诞生了包括《口袋妖怪》等众多大作的划时代掌机。



关于Gameboy主机

GB，全称是Gameboy，对于这部掌机，老玩家——无论是资深的游戏玩家还是口袋玩家，对这部掌机都不陌生，即便是《宝石》时代才接触游戏，也在GBA上看到过Gameboy的字样。GBA是GB系列掌机的最后一部，而我们这里要说的，则是GB家族的第一台掌机，就是叫GB的家伙。

黑白屏幕掌机

首先呢，GB是台黑白掌机，或者说单色掌机。在上世纪80年代的时候，能流畅显示画面的STN液晶屏已经是很牛的东西了，彩色的？想都别想，除非不计成本和售价，而这两点恰恰又都是任天堂最在意的。

不采用彩色液晶屏的原因很多，比如首先就是成本问题，这个直接关系到以后的售价。

然后就是各种技术不成熟，比如残影问题，同样的屏幕和动态画面，因为画面色彩复杂，而残影的感觉会大大增强，这在GB同期的掌机雅达利山猫以及后来的Game Gear、WSC乃至MD的掌机版Nomad等使用彩色SNT液晶屏的掌机都有残影问题；惟独例外的是GB同时代的PCE-GT，这部掌机走的是家用机掌机化的路线，使用的部件也都是当时各种高科技，由于使用了TFT液晶屏，所以PCE-GT的价格高达44800日元（GB是12500日元，GG是19800日元）。而任天堂大多数时候对游戏机的看法是非生活必需品，所以必须要靠高品质和相对低廉的价格来接受。



▶黑白掌机，因为底色是黄绿色，所以实际玩的时候倒也不是纯黑白……

还有很重要的一点，就是在当时的技术条件下，彩色液晶屏相当耗电，而且耗得不是一星半点，像前面说的PCE-GT，6节干电池才够用3个小时，而Game Gear则是三四个小时。当然了，这在今天的掌机看来也够了，但现在我们用的是充电电池，没电了直接充，外出还可以带移动电源。但当时用的可都是干电池，要掏钱买的，而且以上数据还都是相当不错的碱性电池而非一般地摊上2元一帘、10元一盒的普通干电池。那个GB能用多久呢？答案是：40小时！怎么样？这就是差距，而且GB本身使用的是4节干电池。一直到2000年末的WSC上，其所用的彩色SNT液晶屏才解决了省电问题，也能达到20小时，可惜当时由于TFT彩屏技术的成熟，彩屏SNT已经显得很落后了，但这已经是2000年末的事了，而在80年代GB开发的过程中，像今天这样完美的彩屏掌机，在当时根本就无法实现。

但这并不等于GB的内容就非黑即白，事实上GB有四级灰度，而这四级灰度下，表现的画面层次感和立体感便已经相当足了。顺便说下，当时为了解决白底黑线条的颜色单调问题，任天堂还给GB设定了黄绿色的屏幕，如此玩游戏时，感觉的便不是黑白，而是黑绿……GB左侧的旋钮，便是专门调节这个绿色对比度，某种程度上说还可以用来调节明暗。

彩色化的尝试——SGB

虽然GB的表现力在当时来说还算不错，但总还是有人去好奇GB游戏有颜色该多好、屏幕大了玩会不会很给力的一类的想象，于是任天堂便满足了大家，推出了一种名为Super Gameboy的周边，即SGB。SGB的外表是一张有GB卡插槽的SFC卡，把GB卡插在SGB上，然后再插上SFC接电视，就可以在电视上玩了。而SGB所谓的配

色，其实只是把原本由黑到灰的4阶颜色换成其他颜色。而后还出了增加通信线插口并解决了音画不同步问题的第二版。


▲第一版的SGB。



▲因为没有自带光源，所以需要对光，并配合对比度调节按钮来调节亮度。



▲官方的SGB使用说明，颇有趣味性。

需要对光线的掌机

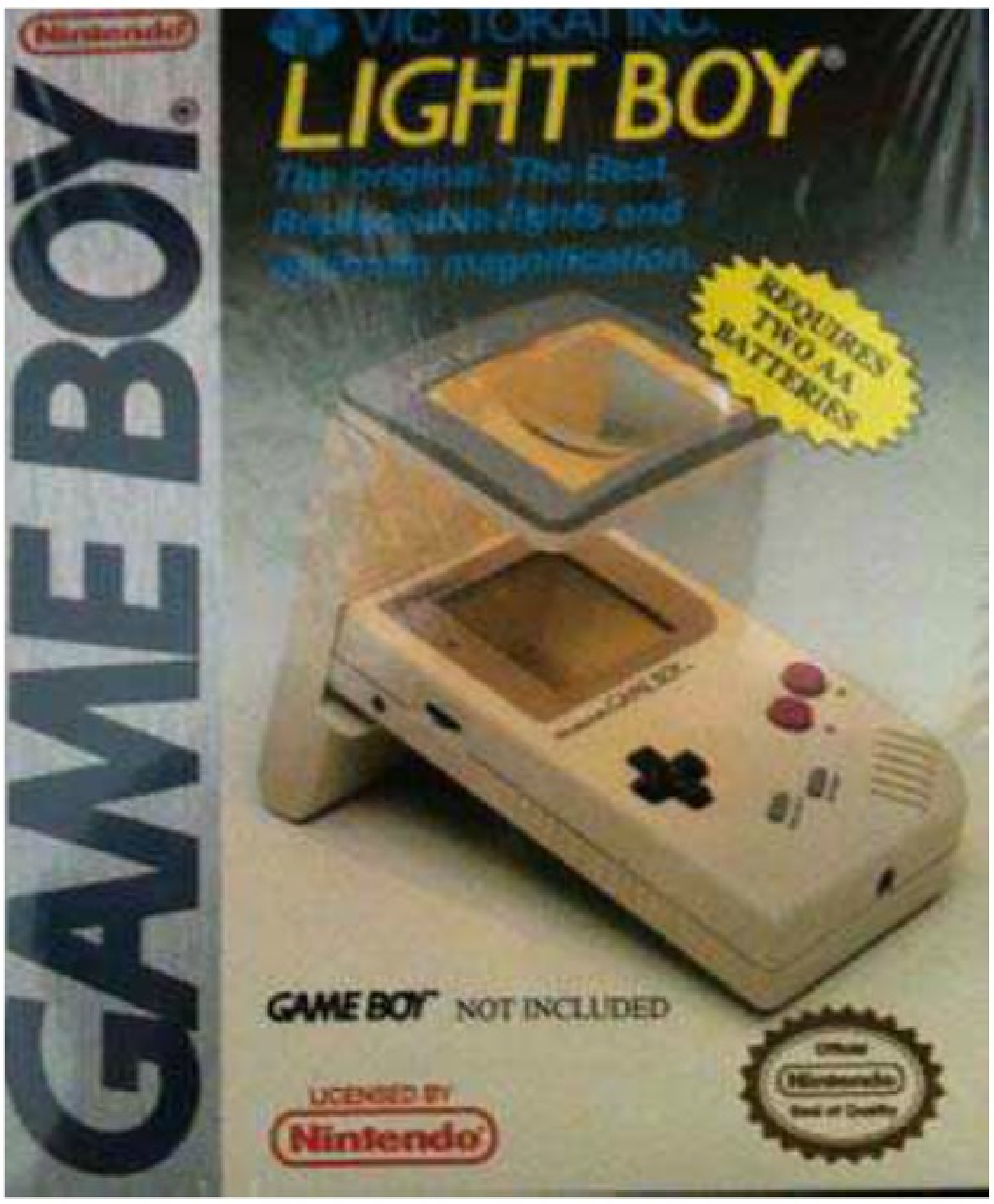
今天大家玩3DS或PSV以及玩手机、平板，都是开机即玩，这是因为屏幕本身是自带光源的，而这屏幕自带光源也算是历史悠久，且不说手机自打普及时候就有了前光灯，掌机也在1989年和GB同年诞生的雅达利山猫上加追装了背光灯。不过无论前光还是背光，这些终究会额外增加电力的消耗。所以，掌机真正的液晶屏内置光源时代，一直到2003年GBA SP发售才全面开启，而那也是得益于充电锂电池技术的成熟才得以实现。

而GB开发时候不一样，当时的充电电池还是镍铬，用电时间短寿命更短，而干电池一旦再供灯光，使用时间也大打折扣。前面我们说的40小时其实也是理论数据，事实上在电池电量即将用尽时，屏幕也会暗到无法玩，而如果再加灯光，这个令人不快的瞬间会到来得更快。至于有多耗电——以笔者当时使用外接屏幕灯的效果来说，使用的是批发市场里卖10元一盒的那种电池，使用时间差不多缩短了一半，而这，也是GB没有内置光线的重要原因。

好在STN也算是现代液晶屏的引路者，所以即便没有自带光源，但在阳光和灯光下对对光线，再调节下对比度，还是可以很快获得不错的游戏体验的。

距离电视游戏机世代最近的掌机

一开始本人码字到此时，写的标题



▲GB的周边Light boy，是一款融合了放大镜与照明灯的周边。

是“达到家用机机能的掌机”，但转念一想，家用机也是一步步发展起来的，最早的时候也就是一个圆点来回弹的乒乓球游戏，所以便改了一下，称其为距离电视游戏机最近的掌机。

掌机的时代并非是从GB开始，甚至于连第一次火起来的掌机都不是GB。最早的掌机是70年代美泰推出的一系列掌机，作为掌机的始祖，一台机器对应一款游戏，游戏内容除了赛车，大多数是老美特热衷橄榄球篮球一类的。而显示方式则是通过多个二极管的闪灭来表现游戏内容，然后上面盖着一块印有游戏相关图案的面板，便成了最早的掌机。



▲首发的《超级马里奥大陆》，其表现已接近于当时任天堂的家用机平台作品。

而当掌机诞生时之前的一年，飞兆推出的可更换游戏的游戏机“电视娱乐系统”（VES）成为家用机进入第二世代的标志。尽管VES昙花一现而大多数厂家还在效仿最早的奥德赛做游戏主机一体的家用机（任天堂当时也在随大流跟风），但毕竟第二世代已经到来，美泰系列上市的第二年，创造了电子游戏第一个大繁荣世代的Atari 2600便发售了，因此掌机在诞生之初便落后了家用机整整一个时代。

而到FC发售时，家用机已经追上了当时的业务用街机的音画表现，流畅的动作、清晰的游戏角色而不是简单的概念拼凑、流畅的音乐混着各种音效……家用机进入到了第三世代；而掌机，即便是第一次火起来的掌机Game & Watch，也仍然算是第一代的掌机。而有趣的是，和家用机泾渭分明的世代不同，掌机在史前时代几乎是第一世代和第二世代完全并行的，像符合第二代可换游戏标准的掌机Microvision，1979年就出来了，但理念太前卫，没普及开，而大多数掌机还是走第一世代的套路。到1984年，Epoch推出的Game Pocket Computer（简称GPC），不仅屏幕和卡带技术已经成熟，并且拥有了现代掌机的按键布局，但是本身音乐和画面的表现，却让这款看起来划时代的掌机仍止步于第二世代。

而Gameboy诞生在1989年4月21日，而当时被称为“16位机时代”的第四世代，则起始于同年1月世嘉MD在美国的发售。某种意义上说，GB成为了距离家用机最近的掌机。如果狭义到任天堂出的主机的范围内，GB更是和FC同样作为第三世代主机共事了数年。

任天堂游戏乐趣的发扬者

天堂在游戏业界的贡献非常多，比如随口就可以说出的三个：现代操作按键布局、便携游戏、横版卷轴ACT，而作为早期的机种，GB便把这三点全盘继承了。

先说现代操作按键标准，任天堂在FC上采用了十字键在左、AB键在右、SELECT



和START居中的按键布局。其中十字键诞生在Game & Watch上，原本只是众多不同GW游戏的不同游戏不同主机按键中的一种，但在开发FC时发现这个可以实现8方向操作而且又非常扁平的按键简直可以对应当时各种能想到的游戏，于是就用在了FC上，和FC一起火了。而FC的这个手柄直接成为了现代游戏主机操作按键的标准，无论是后来的GPC掌机，还是世嘉的MD乃至于PS系列的十字分离，无一不是以FC手柄的布局标准加以增改。而作为任天堂本家的GB，更没有任何理由拒绝这个在当时几乎是百搭的按键布局，所以GB下方面板上的按键布局，同样包括了十字键、A、B、SELECT和START，简简单单的五个按键，便让玩家体验了无数游戏乐趣。

而便携游戏，也就是掌机游戏，前面我们说了，早在1976年老美就开始玩了，但一直没火起来，真正火起来是1980年在日本发售的Game & Watch，做游戏的多，做便携游戏的也多，但把便携游戏做火起来的，还真就任天堂一家，当时在全球能把游戏机做火起来的，除了老美的雅达利，还就数日本的任天堂。而在开发Game & Watch的时候，任天堂正因为投资激光射击场失败靠欠债度日，横井军平也就是在坐长途大巴时看见旁边人闲极无聊摆弄计算器想到开发便携游戏机，就提给了社长山内溥，于是获得通过，结果火了起来。当然，这和横井军平鬼才般的创意有直接关系，开发游戏容易，但开发出让大伙纷纷掏腰包的游戏可就难了，加上当时任天堂穷得叮当响，而横井军平本来又更喜欢用过时的东西搞创意，于是在任天堂最困难的时候，横井军平开发出了任天堂第一批大卖的游戏机。而恰恰是有这个成功的先例在，后来任天堂才会在FC大获成功之后着手去开发我们本篇特企的主角GB。

再说横版卷轴ACT，这个类型大家都不陌生，就是人物从左往右或从右往左移动，随着角色走动，背景也跟着移动，就像早期舞台剧跟随角色展开的卷轴背景一样。而这种游戏虽然诞生在第三世代，但并非和FC一同诞生，而是在FC发售两年后的1985年，随着《超级马里奥兄弟》的诞生而开启。在这之前的游戏，无论是电脑、街机还是家用机，都是在固定版面内的游戏，大多数是活动范围即游戏本身，后来随着家用机的发售，电视屏幕的长宽比是固定的，没法像业务用街机可以屏幕随着游戏走，于是官方在移植游戏中便做出了妥协，行动范围超出了屏幕的限制，

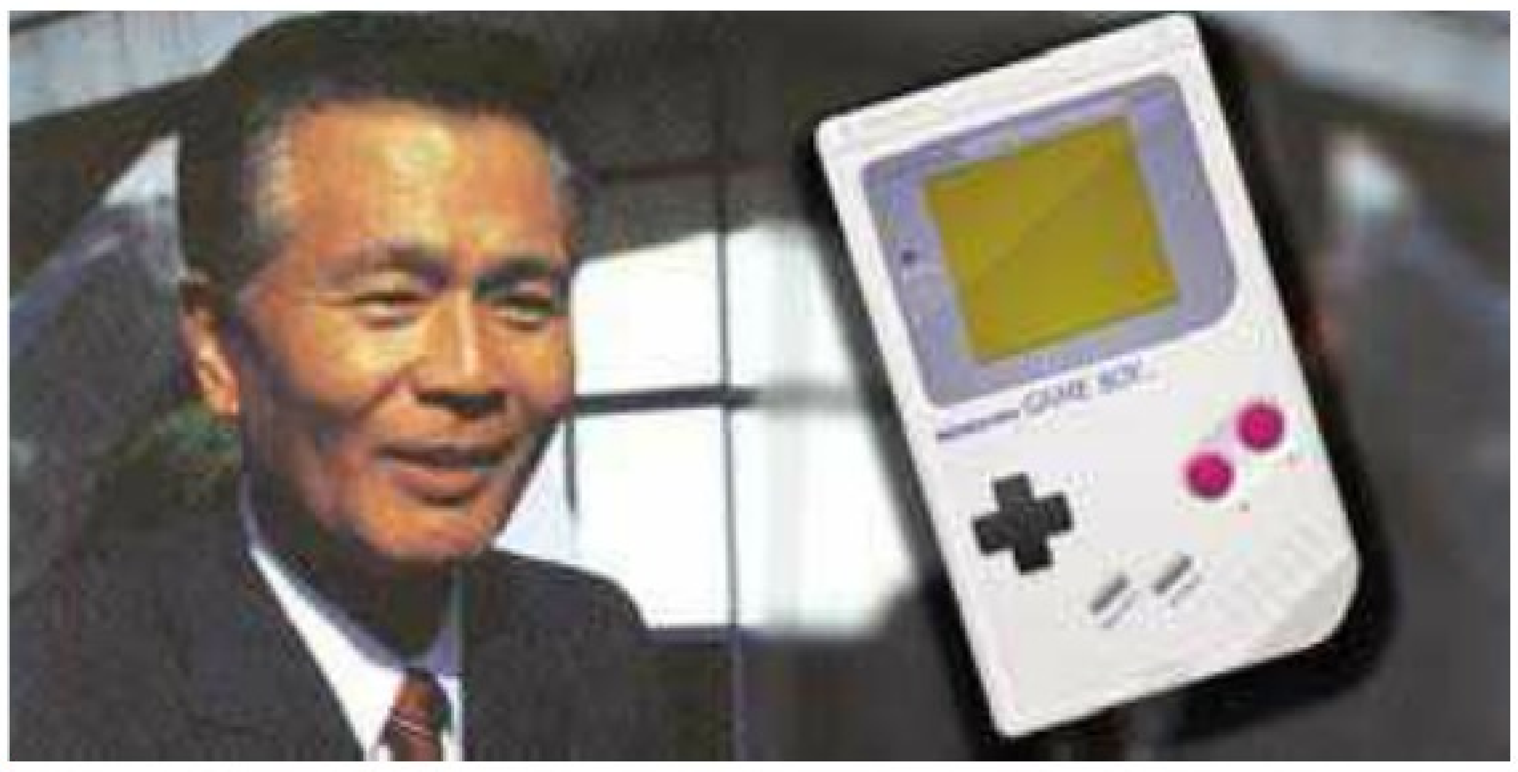


比如早期FC的《大金刚》、《吃豆人》。Namco的《铁板阵》则首先加入了卷轴系统，使得关卡的丰富度大大增加，于是老牌的射击类游戏有了突破；然而同样诞生极早的动作类游戏却还是限定在固定版面内，1985年，自觉才思枯竭的任天堂游戏制作人宫本茂，抱着给自己的游戏开发生涯做谢幕之作的心态，将卷轴系统给应用到动作游戏《超级马里奥兄弟》上，并结合了之前开发游戏中的跳并加入了跑的动作，并配以丰富的背景、场景和敌人，最终竟然开辟了一个全新的时代！当射击游戏在90年代中期开始没落时，横版卷轴类型不仅仍然大行其道，还分化出了打斗、平台等多种分支类型，即便在3D游戏为主流的今天，横版卷轴仍然时常有精品诞生。而和FC不同，GB在首发之初，便已经有了《超级马里奥大陆》这种大手笔的横版动作游戏。

很显然，比起探路而走正了的Game & Watch与FC，GB在诞生之初便继承了很多任天堂本社积攒下来的游戏理念，并将此发扬光大。

GB开发的那些事儿

GB的开发者就是前面我们说的Game & Watch的开发者横井军平，相信很多玩家对他都不陌生，作为一个颇有创意的开发人员，横井军平坚持创意娱乐，而硬件技术不过是一个载体，只要能实现乐趣，用过时的技术反倒更能降低娱乐的成本。而且身体力行，最早被发现在这方面颇有

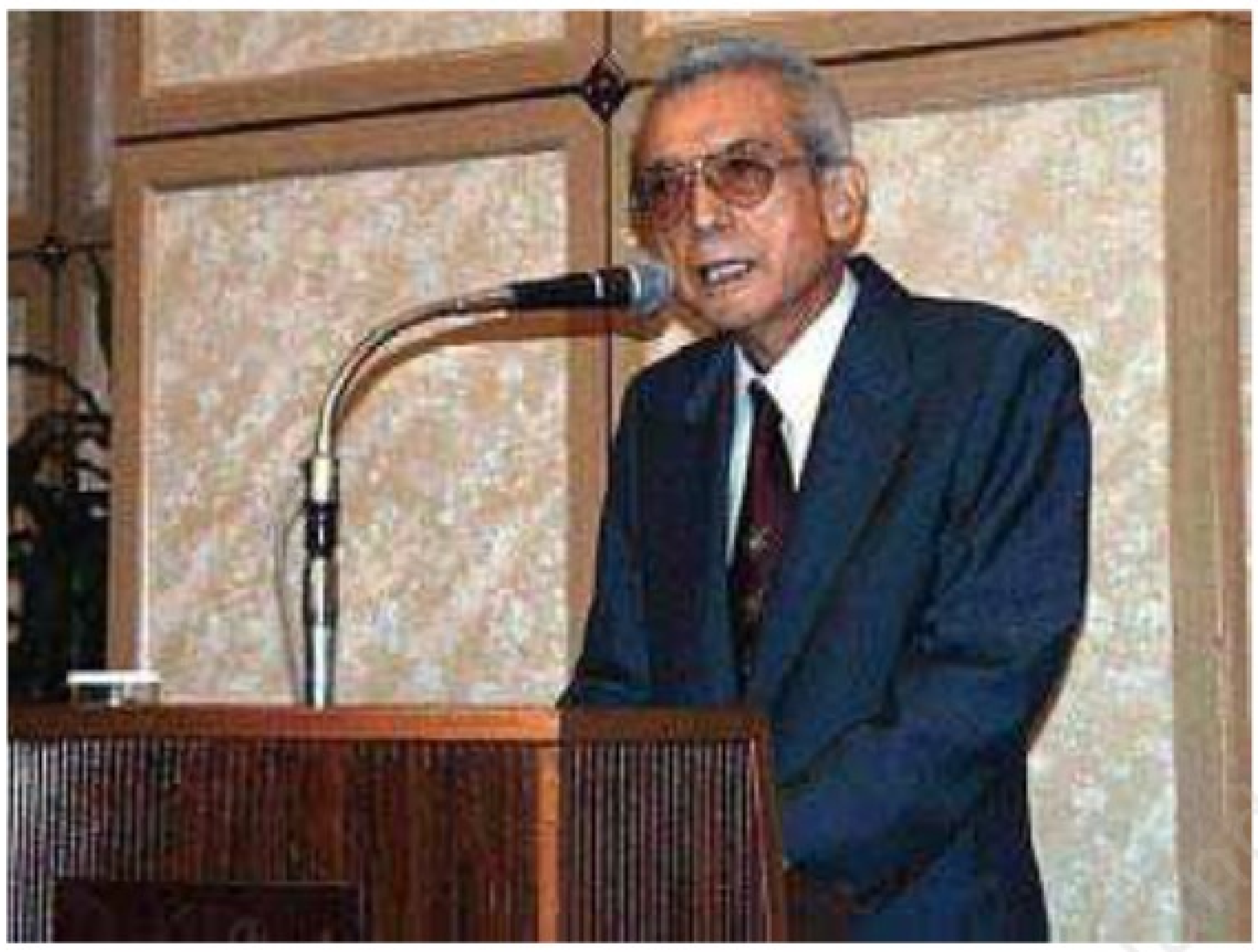


▲GB之父横井军平。

天赋，便是在维护流水线时用废弃零件拼出个电子手被路过的山内溥发现并加以重用。于是不仅生产出了一系列玩具，还开发出了Game & Watch。而且和山内溥也一样，其本身也非常注重人才的发掘，宫本茂便是横井军平从街机框体美工中发掘出来的。

而后来开发FC时，由于主要是第二开发部的上村雅之带人忙活，横井军平这里相对清闲，因此更加致力于Game & Watch的开发。而当FC成功后，有关把便携主机也做成FC那样成功主机的计划便被提上了议程。于是，第一开发部的横井军平，便带领团队进行了便携主机的开发。

其实有FC成功在先，GB各方面都简单不少，像我们前面提到的按键布局这些。而且由于有FC挣来的大笔钱，所以研发资金也都到位非常快。尽管如此，GB的开发也让本来FC进入正轨的山内溥有很大精力来关注GB的研发，并给出各种建议。比如屏幕，横井军平最初打算用Game & Watch那样的TN液晶屏，但老山内对TN的屏幕响应速度及可视角度都很不满意——毕竟这是不知道将来会支持多少游戏的掌机，所以最终选择了STN液晶屏。再比如自信满满地拿着样机去找老山内给指导意见，老山内手滑，样机掉在地上摔坏了，老山内于是便质问说这抗摔性怎么能适合外出携



▲山内溥，以铁腕和强硬著称的游戏业界一代枭雄，GB的成功也离不开他的亲手监管。

带呢？好好解决抗摔问题吧。而当这个问题转给专门的评测组，那帮家伙甚至从二楼往下扔。虽然审查的时候各种不爽，但最终却成就了非常结实的一代掌机。

至于游戏，GB倒是比FC时候的环境好得多，毕竟FC卖了6年了，已经积攒下大量品牌作品，而FC平台聚集来的第三方更提供了GB的游戏阵容的保证，因此GB诞生后，很快便前所未有地在掌机领域形成了新的大市场。

Gameboy名字趣闻二则

性别歧视

Gameboy这个名字直译过来就是“游戏男孩”，为什么会叫“男孩”而不是叫“孩子”？除了“boy”叫起来酷一些，也应该和当时玩游戏的女生极少有关吧，任天堂姑且这么叫，玩家也就这么玩，名字反正就那么回事。可英国人偏以此将任天堂起诉了，称“Gamboy”这个名字涉嫌性别歧视。不过最终不了了之。

Gameman

Boy长大了会变成Man，那Gameboy长大了会变成什么？老美一群很有想象力和创造力的骨灰级掌机玩家于是鼓捣出了Gameman，大小如图。如果单纯是做出超大型机器没什么稀奇的，关键是，还有



▲不仅机器巨大，而且还能玩特制的大号GB游戏卡。

对应的游戏，而且有5款，分别是《俄罗斯方块》、《超级马里奥大陆》、《口袋妖怪 红》、《塞尔达传说 梦见岛》和《星之卡比》。

中国游戏市场的探路者

各位玩家应该对神游公司不陌生吧？尽管在3DS时代因为锁区问题而使得大陆行货3DS XL至今没起色，但此前的小神游SP、iDS系列等都在国内有不错的销量。不过神游还真不是第一家成功在国内进行行货游戏机销售的公司，而是我们的主角Gameboy。

当时代理任天堂游戏机在香港台湾销售业务的公司是香港的万信，所以便也尝试进入大陆市场，毕竟大陆的人数多，市场潜力巨大。在获得任天堂的同意后，便于90年代中期进行了行货SFC的推广，结果失败了，当时国内SFC业务已经是水货+磁碟机同捆销售的天下了，而单独买机器和正版游戏又远超当时国人的消费能力，最终SFC推广计划失败。

而在SFC推广失败后，万信又把GB作为推广对象，并花大价钱进行了广告、活动等各种宣传。此时由于国内游戏媒体的兴起使得玩家对主流游戏市场有了明确的认识，而行货GB又相当便宜，因此迅速在国内大大小小的电玩店普及开，为众多游戏



▲刚推广行货GB时，包装内除了中文保修卡，还有《玩转天地》广告的卡片——这部由郭富城所做的《玩转天地》广告，是中国大陆最早的电子游戏广告。

爱好者所购买，4年之间，行货GB在大陆达成了百万销量。虽然这数字看着颇让人满意，但任天堂方面还是宣布GB推广计划失败，最重要的原因是只卖出机器而游戏几乎卖不出去，因为国内的电玩店卖的几乎是清一色的盗版卡，这让任天堂归咎于万信处置不力上，而行货GB和盗版卡放在一个柜台里销售，在任天堂方面看来更是忍无可忍，最终收回了大陆和台湾的代理权，万信只保留有香港的代理权。

但随着对中国市场了解的加深，任天堂似乎也明白了中国大陆市场的微妙，除了游戏销售方式极其特殊的神游机，在小神游SP和iDS系列上，任天堂完全抱着卖机器赚钱的态度了。而GB，实际上已经是此种模式下最早的成功探路者了。

掌机专有游戏

说到这里，懂些游戏历史的话往往就能猜到《口袋妖怪》快出场了——实际上也是，正是因为有了《口袋妖怪》，GB才有了专属于掌机的游戏群，而这也成为以后各路掌机生产厂商们下大力气致力于探寻的一点。而这部分，我们就来说，GB，是如何从附属到出现《口袋妖怪》拥有属于自己特色的掌机游戏的。

先例：家用机的完全独立

现在我们划分游戏机，大都习惯于把街机、电视游戏机和掌机，统称为电子游戏机，因为从传承进化以及本身的游戏生态系统来说，这三大块其实有相当多的共通之处。街机和家用机本来是同时发展起来的，之所以后来很长一段时间出现街机引领潮流的现象，倒不是街机的发源地美国的游戏厂商有多卖力，恰恰是早期日本这面的游戏商在家用机上太不给力——在FC出现以前，包括任天堂在内，大家都热衷于模仿第一代家用机的奥德赛，而且也不能直接拿来，是要经过奥德赛的发行公司Magnavox以及它的发明者、电视游戏之父拉尔夫·贝尔的授权的，而这么折腾一番下来，销量又普遍不理想，能卖出10万简直就是高到不可思议了，尤其是机能还非常有限，大大限制了游戏制作人的创



▲《大金刚》街机，开发FC时，山内溥对FC机能的要求就是“让玩家在家就能玩到原汁原味的《大金刚》”。

意表现。

街机则不然，诺兰·布什内尔和泰德·巴内在1971年推出最早的业务用台式游戏机后并没获得成功，便开公司去了——那家公司便是在电子游戏机界掀起第一次游戏热潮的雅达利。由于去转做别的买卖，而且又做得红红火火，当初便也没给街机申请什么专利，所以街机这一块在80年代前后被日本厂商极其热捧，像第一次带领日本厂商进入美国游戏市场的《太空侵略者》、令任天堂立足于北美的《大金刚》、人类史上首个使用卷轴的《铁板阵》等影响重大的游戏，都诞生在街机上。后来任天堂开发FC，山内溥的要求之一也是要能运行当时任天堂的人气街机游戏《大金刚》。

尽管FC的开发目标很明确，结果也很成功，让家用机的市场份额迅速超越了原本群雄割据的街机市场，但也出现了一个问题，那就是很多时候街机都在引领潮流，尤其是通关时间并不长的动作类和射击类，原因就在于：街机也是在不断发展的，虽然FC到发售后都一度和街机保持同样水准，但不久后诸如《快打旋风》等一大批高水平的街机游戏便出来了，而到《街头霸王Ⅱ》出来后，那种表现更不是当时的家用机能做到的，到后来16位机MD和SFC终于可以移植出差不多的经典游戏时，街机游戏已经大量启用了诸如缩放等当时颇为时髦的要素进来。再后来的PS因为和街机游戏《铁拳》具备基板性能互换是当时重点宣传的一个卖点。


▲RPG、SLG等类型的出现，让家用机有了自己独立的游戏体系。

但是，家用机一直有独立的生态体系，一大重要原因，就是在FC诞生三年后，随着《勇者斗恶龙》的发售，游戏史上便有了RPG，之后又诞生了SLG、AVG这些，这些游戏的特点除了游戏本身的乐趣之外，还有很重要就是时间长，除了在自己家里对着自家电视玩，别无选择。甚至于像《超级马里奥兄弟3》这样的动作游戏，都因为有存档功能而把流程做得非常长，让玩家慢慢玩。

掌机游戏的成功探索 俄罗斯方块


▲很多老玩家都很熟悉的经典的《俄罗斯方块》，实际上是未经授权之作。

如果说街机和家用机几乎是诞生在同一时代，那么掌机就比两位前辈都要晚了。某种意义上说，早期的GB其实更像是要做成便携版的FC，这从GB的主打首发游戏之一——《超级马里奥大陆》就能看出来，当时“马里奥”已然是游戏界的一大黄金招牌了，而GB上的首发之作并没有像FC的《3》那样走长流程的模式，而是和FC的第一代《超级马里奥兄弟》一样的短流程路数，但也没有照搬，而是设定了诸如射击要素在内的各种大胆创新。如果说《超级马里奥大陆》代表着家用机人气作品的便携版，那么《俄罗斯方块》则可以看作是任天堂在掌机专有游戏上的探索：《俄罗斯方块》是1985年前苏联科研人员阿列克谢·帕基特诺受拼图游戏启发而开发的一款游戏，后来被移植到PC上后火了起来。由于版权问题混乱，在任天堂拿到授权前FC便已经有了一款《俄罗斯方块》，也就是黄色盗版卡里常见的那款，而后一番乱七八糟的官司和周折，任天堂大手笔花数百万重金买下，使得其成为当时合理合法独一无二拥有《俄罗斯方块》

版权的公司。而任天堂这笔钱花得绝对值，因为随后，《俄罗斯方块》便热销了400多万套，在美国直接和GB主机捆绑销售，可谓是当时任天堂大投资高回报的一个最佳例证。

相比于已经在电子游戏领域有极高人气的《马里奥》，《俄罗斯方块》绝对是异军突起。之前《俄罗斯方块》是火在PC圈子里，和现在家用机满目车枪球的情况不同，当时电子游戏和电脑游戏领域还是比较泾渭分明的，那款FC上在版权上浑水一摊的《俄罗斯方块》虽然卖了200多万，但比起PC上最高人气软件还是有也很大差距的。而在GB上能火到卖出3000万销量，一个重要原因，就是被赋予了掌机的特征，那便是联机对战。

双人对战在1989的时候已经不算什么新鲜事了，毕竟此前的FC版就可以双人玩，而GB版的特色在于——每个人都有自己的独立屏幕，而不是与人共用，某种方面上来说，可以防止被对方看到自己的情况进而被针对。而GB联机线这个现在看起来简直是游戏界转折点的创意，正是来自于GB之父横井军平，而后来在访谈中被问及当时为什么想起加联机设定时，横井军平回答是：“大概是觉得比较有趣吧？”而这个看似平淡无奇的话，蕴含的则是对游戏本质最深刻的感悟。游戏的本质就是好玩——这句话可以看作是任天堂社长山内溥对游戏的最深刻认识，而被山内溥慧眼识才提拔起来的横井军平，则和社长在游戏的理解上，有着惊人的相似之处。而就是这个当初觉得有趣的创意，不仅成就了当时的GB和《俄罗斯方块》，更成就了后来在掌机上大红大紫的《口袋妖怪》以及在家用机上平平到掌机上成为黑马的《怪物猎人》。

可以这么说，家用机能够独立于机能更高的街机的重要原因是那些需要长时间玩而需要存档来接续进度的长时间游戏，而掌机能够独立于游戏体系已经极大丰富的家用机之外而自成一大市场，联机功不可没。

从《俄罗斯方块》到《口袋妖怪》

GB的《俄罗斯方块》让人们见识到了掌机的魅力——掌机，并非是家用机的便携版，而是有其独立的游戏乐趣的。但好游戏可遇不可求，《俄罗斯方块》这样的游戏自然也不是一直有的，在那之后，也有更多双人游戏可以通过联机线来实现双人合作与对战。但这些游戏和GB发售后那些众多RPG、SLG一样，本身并不具有独立性，换句话说，那些游戏在掌机上能玩，在家用机乃至街机上，也是一样地玩。比如当时非常火的《热斗96格斗之王》，在



▲GB版的《俄罗斯方块》，堪称是早期GB上的代表作。


▲不一定非要掌机特有，游戏丰富同样能吸引更多的玩家。

当时的热销家用机PS以及任何一个街机厅都可以与人对战。而诞生于GB上的著名战棋游戏系列《超级机器人大战》，在GB上开了个头，便直接移师到家用机平台，虽然后来也出过《第2次G》以及GBA、NDS、PSP、PSV等一系列掌机上的作品，但大多数能明显看出在探路，以及移植或跨平台，尽管掌机《机战》中亦不缺乏精品，但也都不是拿到家用机上便会觉得缺什么东西的地步。

而在《俄罗斯方块》之后，事实上包括任天堂自己，所有厂商在GB上发售的游戏，几乎都是“家用机知名系列便携版”的路数，像国内颇受好评的“《热斗》系列”，其本身的初衷也是妥协于机能后在人物比例上进行缩水。倒是原本诞生于家用机平台的“《大战争》系列”在GB平台上彻底实现了高速化，成为了一款让人玩起来有如行云流水般流畅的战略游戏，而今该系列更彻底驻扎于掌机平台，节奏流畅的特点至今不变，这在本身就以动脑子慢慢玩而特色的回合制战略游戏中，是非常少见的。

当然，如果单独指望像《俄罗斯方块》那样应用到掌机魅力的游戏是不现实的，否则GB便成了国内地摊和跳蚤市场常见的俄罗斯方块机了，游戏众多，才能符合各种不同玩家的口味，而吸引得玩家越多，便越有厂商把各自的作品做到GB上来，当这个良性循环开始出现的时候，真正的掌机市场便得以形成，而这显然不是要等有多少多适合掌机的游戏出现才能实现的。而且无论这些游戏放到家用机上是否会有更好的诸如大屏幕、彩色化等更佳的体验，在GB上玩那些游戏都有无法取代的一点，即随时随地玩。

这一点实在是太重要了，今天掌机如此普及，人们自然不会在意，而笔者在没有GB前，作为一个游戏玩家，上学放学的路上几乎都在想玩游戏的事，而GB却让玩家们不用脑补，直接开机来玩，不管是课间休息、外出乘车还是住宿舍，只要你想玩，随时随地都可以体验游戏乐趣，这，便是掌机本身赋予游戏非同寻常的魅力所在。

日子就这样一天天的过去，GB则在竞争中挫败了一个又一个的对手，更多的佳作也开始登陆到掌机上面，尤其是上世纪90年代SNK系列的格斗游戏以“热斗”之名登陆掌机平台后，更让玩家们用一根联机线便实现了随时随地对抗的。然而家用机领域是在一直发展的，在GB发售之时，家用机已经进入到了第四世代，而到GB力挫众对手独霸掌机市场时，家用机更进入了第五世代。如果说四世代只是在三世代基础上强化了音画表现，那么五世代从2D到3D的转变就是实打实的巨变了，在进入5世代后，人们对于游戏机的音画表现有了全新的认识和要求，而GB，已经无法移植那些家用机平台上的大作来支撑了，尤其是PS出现后伴随着第三方厂商背离任天堂，GB的新游戏数量也大不如前了。而GB，已经成为了当时媒体和游戏评论人们公开嘲讽的对象——这么一个机能落后了两个世代、画面还黑白的东西，到底要什么时候才会死呢?

结果Gamefreak用《口袋妖怪》告诉世人：GB不仅不会死，还会好好地活出第二春出来。

难产的《口袋妖怪》

《口袋妖怪》是款融入了令人惊叹创意的作品。制作人就是我们现在都经常提到的田尻智。田尻智小学时候，由于其家附近还是自然生态，所以很热衷于捉虫一类的娱乐；而到中学后，虽然城市化发展让田尻智小时候超喜爱的自然生态没了，但却多了另一种让他欲罢不能的新场

所——街机厅。当时日本的现状就是我们前面介绍游戏业务刚起步时的情景：家用机跟风模仿老美做第一代主机，街机则各展创意才华，当时特别火的《太空侵略者》更是日本游戏进入美国的先驱。这游戏尽管现在看单调，但在当时是非常不简单的，所以玩家们想尽各种方法去拿高分，并且街机厅中也出现了各种传奇般的玩家，甚至还出了以此为题材的漫画，其火爆可见一斑。



▲《口袋妖怪》开发团队的三方负责人：田尻智、石原恒和、川口孝司。

而田尻智不仅是当时无数《太空侵略者》玩家之一，更是街机厅里的牛人。升到高中后还买个电脑自己编程做个《太空侵略者》，到大学更凭借自己对当时非常火的《铁板阵》的打法心得，写出了一本攻略册，命名为《Gamefreak》并期刊化，虽然一些高分因为很难达成而被人怀疑是否欺名盗世，但他还是结识了很多同道中人，比如有个叫杉森健的主动请缨为《Gamefreak》画插画，连《铁板阵》制作人远藤雅伸也都和其成为了忘年交。

毕业以后，田尻智成立的工作室，就以Gamefreak命名，连人员也几乎都是当时做《Gamefreak》期刊时结识的游戏好友，开发后由Namco代为发行《Quinty》为这个新诞生的公司赚得了第一笔钱。而这一年发售的GB，又让田尻智大为感兴趣，尤其是那个联机线，似乎能玩出难以想象的乐趣……于是，童年的记忆在头脑中被唤醒，捕虫的经历和颇流行的扭蛋玩偶，让田尻智决定开发一款通过扭蛋胶囊壳作为容器盛装的怪物的游戏。

于是田尻智写了提案，带到任天堂交给任天堂的人。结果他走错门了，他见到的其实是石原恒和——当时负责统合游戏人才的一个子公司APE。石原恒和非常看好田尻智的创意，立刻推荐给任天堂。而老山内也觉得不错，于是就按照流程成立了开发组：任天堂的川口孝司从事法务方面的监督开发，石原恒和则作为管理者进行开发事宜统筹，田尻智则是开发方带着工作室的员工致力于这款颇具创意的游戏的开发。

但开发起来才发现难度相当高，各种想得到和想不到的困难一股脑全来，比如原来的胶囊装扭蛋的设定，那是有版权的，所以不能用，便干脆把扭蛋搓圆成球，这才成为精灵球；更糟糕的是，这群由各种动作射击游戏高手们组成的团队，在开发的却是他们极不熟悉的RPG，直接导致开发进度一拖再拖，而由于长时间没有收益，大多数老员工便也就此离开……好在为首的三个人一直在坚持，第一个当然是田尻智，难处再大也坚持；第二个是石原恒和，在APE高层因为《口袋妖怪》的开发项目一拖再拖而终止了合同后，石原恒和索性辞去APE社长职务，成立Creatures公司接续合同继续全力支持田尻



▲开发《口袋妖怪》期间，为了解决经费问题，石原恒和帮Gamefreak从任天堂那讨来不少业务来赚奶粉钱，其中《耀西的蛋》是最优秀的。

智；川口孝司作为任天堂派驻的法务代表和监察，在游戏开发进度如此不理想的情况下，不仅没有依正常流程向任天堂提出中止开发的提议，相反还一直在任天堂那帮田尻智说话，并要钱继续维持开发。

当时来说，一般的游戏开发周期都是一两年，而Gamefreak的这款游戏开发了整整6年，期间石原恒和还帮Gamefreak接了一些其他游戏的开发权来让Gamefreak赚奶粉钱，最后终于于1995年开发完成，然后送去任天堂测BUG，结果BUG极多，于是修正BUG又用了差不多一年的时间，到1996年才上市。

炮灰后继者

现在我们来回望《口袋妖怪》开发前后的状况。开发前，GB才刚刚诞生不久，而世嘉的MD尽管已经让电子游戏进入了第四世代，但FC仍是最有影响力的主机，所以在GB刚刚上市时，GB起码是和主流家用机的机能看齐了；然而在发售后，这6年的时间里，电子游戏又迎来了以2D转向3D为代表的第五世代。

那么是什么原因让掌机与家用机相比落后了足足两个世代呢？一个重要原因是GB太强，把任何挑战者都接二连三地干掉，全部给制服了，否则起码完全兼容MD游戏的Nomad倒勉强可以算作是四世代掌机，结果连表现的机会都没有。那么真的是老任不思进取，打算把一个落后时代的机器一直坚挺下去？实际上是老任给GB开发过后续主机的，只是后来夭折了。

GB的后续主机名为的Virtual Boy（以下简称VB），在游戏业界还算有些名的，但有名并非因为它多成功，而是它成为任天堂第一部失败、甚至是惨败的游戏机。



▲GB的后继者VB，上市时却被包装成家用机。

让我们把时间调回到20世纪90年代。90年代中，由3DO和松下共同研制推出的32位游戏机3DO拉开了第五世代电子游戏机的序幕，尽管很快因为高昂的售价和游戏等问题出局，但其他厂商也纷纷跟进，或者推出32位元扩充周边，或直接开发新的32位主机。这其中除了任天堂的老对手世嘉推出的SS，同样也有曾经在SFC上有过不错合作索尼因为和任

天堂就合同漏洞闹翻后独自推出的PS，其中PS虽为新生势力，但企业获得了众多日本第三方厂商的支持，迅速成为主流游戏机。来自于PS和SS的双重压力，加上时不时在掌机领域还出现挑战对手，于是任天堂便着手进行了新主机的研发，而且是家用机和掌机一同开发：家用机的开发团队由宫本茂带领，掌机则依旧由横井军平和他的团队负责。

由于定位不同，加上当时正是画面音乐表现极大进化的时代，所以包括引领N64开发的宫本茂在内，任天堂社内有相当多的人奉行机能至上论；与此对应的则是和横井军平开发掌机的这些人，他们亲身经历过GB是如何把一个个机能强于自己的对手给纷纷干掉的，所以对机能并不在意。理念的冲突导致两个团队在当时的任天堂社内势同水火。

1995年，任天堂面临的压力越来越大，更多第三方开始对新兴的PS有了强烈的兴趣，尽管从FC时代开始那些第三方就已经很习惯于跟着老任混，但毕竟不是子公司，专门卡带格式带来的种种限制以及高额的权利金都让第三方非常反感，而PS那边相对低廉的权利金以及通用的CD格式，恰恰是吸引第三方的重要原因。总之，任天堂感受到了前所未有的危机，尽管SFC势头还很强劲，但不在次世代刷刷存在感，就很可能被淘汰了。



▲横井军平和宫本茂堪称是师生关系，但在开发VB和N64的日子里，二人的理念的差异发生了巨大分歧。

但任天堂开发中的N64当时还没法刷存在感，高机能的东西当然不是一蹴而就的。最终，山内溥把目光转向了横井军平开发的VB上——和当时很多掌机尝试彩色化不同，VB依旧坚持使用单色，但却采用了3D立体视的功能。早年Tomy就尝试做一个3D立体视的游戏主机一体的小游戏机，而横井军平的这个，则要对应N多游戏。

VB已经在该年E3展上展出过，通过头带把机身和头戴式显示器一体的主机固定在头上，用手柄来玩游戏。这个东西在当时看来还是很新鲜的，而且似乎开发进度也不错，但横井军平却相当闹心——为在设计之初，他是把3D立体视作为一个成熟的技术来进行应用的，可到开发中才发现，稳定性不足对3D立体视带来的影响简直是毁灭性的。而就在横井军平带着团队焦急地解决稳定性问题时，让VB作为家用机上市的上峰命令下来了。横井军平赶紧解释，说这最关键的稳定性还没解决好……结果老山内很有创意：“反正是家用机了，索性放在支架上好了。”

于是，还是半成品的VB在仓促中上市，以这样的单色画面以及不完善的立体视机能，去对抗SS和PS几乎是螳臂当车，结果自然是不出预料地败了。而横井军平，也因此离开了任天堂。

VB的失败，直接导致GB一时间没有了后继者，而当时任天堂推出的更轻薄省电的薄版GB——Gameboy Pocket（简称GBP），也不过是新版本，而非后续机。此时的GB只有两个选择：1.继续顽强生存；2.自我放弃。

而GB，选择了前者，继续顽强而尴尬地硬撑着，最终，等来了《口袋妖怪》。

怪物的诞生

刚才VB的那段，相信很多人都会唏嘘感慨，但事情似乎就像冥冥中注定一般。假如当时VB顺利研发完成，没有去给N64当炮灰，而是直接以GB后续掌机的身分

接下前辈的市场和辉煌，那么Gamefreak开发的《口袋妖怪》的处境就十分尴尬了——从GB诞生开始开发，好不容易开发完除BUG完可以上市了，主机淘汰了，这该找谁说理去？



▲初代的《口袋妖怪 红・绿》的封面。

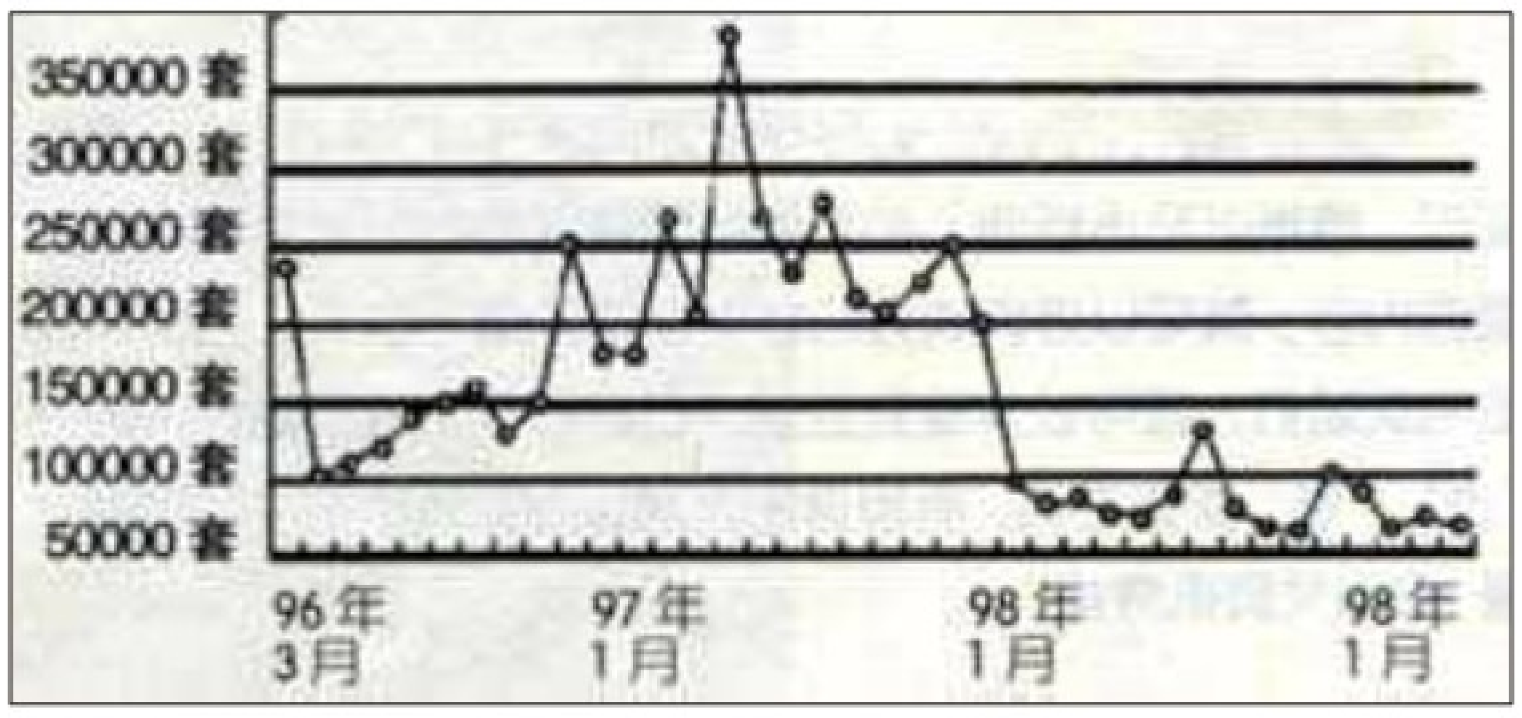
不过就像前面说的，即便GB没淘汰，主流声音也都没看好它，甚至于任天堂本社都在全力宣传N64，至于新款的GBP，多卖一台是一台吧。

而真正看好《口袋妖怪》的，除了田尻智和石原恒和这些制作人，还有个外人，甚至都不是游戏圈子里的人，是漫画杂志《Korokoro Comic》的副主编，他是从好友川口孝司那得知的《口袋妖怪》。比起游戏界的人士，久保雅一更了解孩子们的兴趣点所在以及消费能力，而且他本身也非常看好这款有别于常规的或打打杀杀或卖肉的游戏，于是在春节期杂志上面向小学生做个调查，调查结果竟然是被游戏界主流游戏争相猜测什么时候死的GB是小学生们的首选！而这个调查结果，显然给惴惴不安的《口袋妖怪》的制作人们以不小的安慰。

到1996年2月27日，开发长达6年的《口袋妖怪 红・绿》终于上市了，该作的首发达到了23.5万套！作为一款完全的新游戏，而且又在那个PS、SS大行其道的年代被次世代压得上不来气的GB上，《口袋妖怪 红・绿》的这个首发成绩其实是相当不错的，但田尻智和石原恒和他们却非常沮丧，因为他们预想的，是200万。

结果，这款游戏在接下来出现了奇怪的走势，经历了首发的爆发后，并没有跌入低谷，而是每周都两万两万地往出卖，连GB的销量也相应地水涨船高，各种游戏业内分析师包括任天堂自己，都觉得不可思议了。没多久，石原恒和接到任天堂的消息：增加《口袋妖怪》游戏卡的产量。

而最后调查的结果令人震惊，这款没怎么打广告、主流媒体也没怎么宣传的游戏，就是在小孩子们之间口耳相传，进而越卖越多的。因为这款游戏是在是太适合掌机了：在自己的机器里冒险、捕捉培养精灵，和朋友交换精灵，以及和朋友们切磋，那150种各具特色的精灵以及清新的世界观，也都深深地吸引了孩子们，而当这个效应出现后，一些成人玩家在尝试后，便也着了迷。后来多出来的一个梦幻，更给原本火热的《口袋妖怪》火上浇油。



▲《口袋妖怪 红・绿》发售后的销量走势图，从3月开始便逐渐攀高。

就掌机来说，一款掌机能诞生一款符合掌机特性的游戏都是很了不起的，GB的强大之处则在于诞生了两个。《口袋妖怪》，便因此迅速成为了任天堂麾下又一人气品牌。

《口袋妖怪》带来的后GB时代

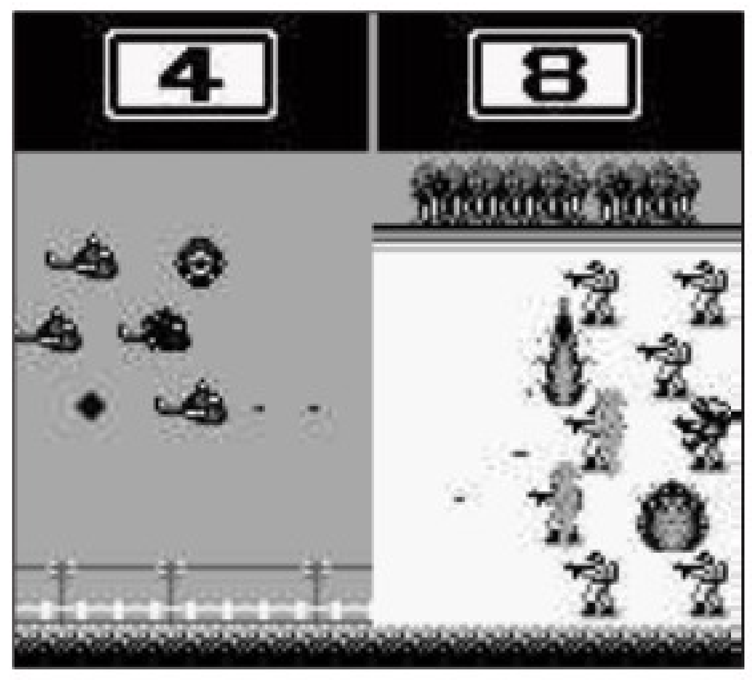
《口袋妖怪》热销的一大作用，就是带动了GB的热销，1997年达到了1102万部，成为自GB发售以来首次年销量突破1000万。这成为了一个足以颠覆业界认识的成绩，让众多笃信机能至上的业内人士

都大跌眼镜。而借由GB的二次热销，GB、乃至整个掌机平台，也迎来了第二次掌机游戏大潮。比如来自SFC的《牧场物语》和《超级大金刚3》移植到了GB上，再比如原本做各种探索的“《热斗》系列”格斗游戏也终于找到了自己的模式并推出了《侍魂3》、《KOF96》、《饿狼传说RBS》等经典，还有节奏大大加快的《大战争GB Turbo》、融合了Game & Watch时代诸多经典的《GB博物馆》、甚至在电子玩具领域大获成功的《拓麻歌子》……主机的热销吸引更多厂商在上面做游戏，而游戏多选择多，又会吸引更多的玩家。就像首发时那样，GB在发售7年后，迎来了自己的第二个春天。

在这第二春中，不仅GB自身卖得好，SNK、Bandai也都推出自己的掌机加入到竞争，而任天堂也着手为GB开发新的后续机种，可以说，这危急存亡之秋时突如其来的第二春，其实恰恰是掌机市场能够继续发展并走到今天的一大重要转折点。


▲热斗・96格斗之王


▲热斗・饿狼传说RBS

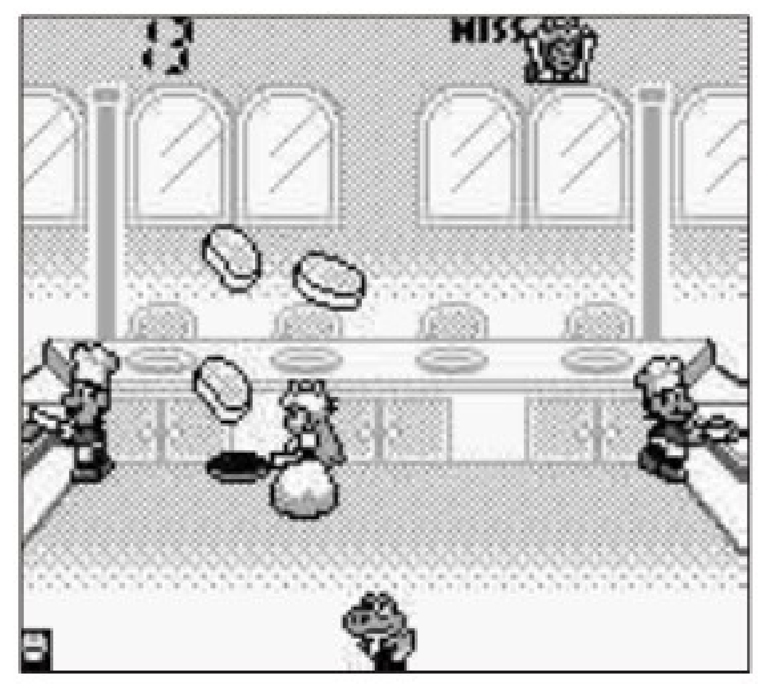

▲GB大战争 Turbo


▲牧场物语GB


▲口袋妖怪 红・绿


▲热斗・侍魂3 斩红狼无双剑


▲拓麻歌子


▲GB博物馆

探索者——GB的前辈及竞争者们

说到这里，我们不妨也看看GB的前辈及其竞争者们的特点及其卖点。尤其是竞争者，对于当事的任天堂以及GB来说，这些挑战者无疑是头疼的，然而从掌机市场的发展上，它们也和GB一样做出了自己的贡献，哪怕是失败，也有教训来警戒后来者。

美泰系列

首发年份：1976年

特点：最早的便携游戏机

什么东西如果占个第一，就伟大了。美泰掌机便是如此，其游戏原理只是用蒙版盖上二极管、以二极管的交替闪灭来表达游戏内容，但却提供了最早的随时随地的游戏乐趣。作为第一代主机，这系列掌机也是主机游戏一体化的。其游戏除了赛车，还有射击以及一大堆的球类游戏。



Microvision

发售年份：1979年10月
特点：最早的液晶屏掌机、最早的可换游戏的掌机

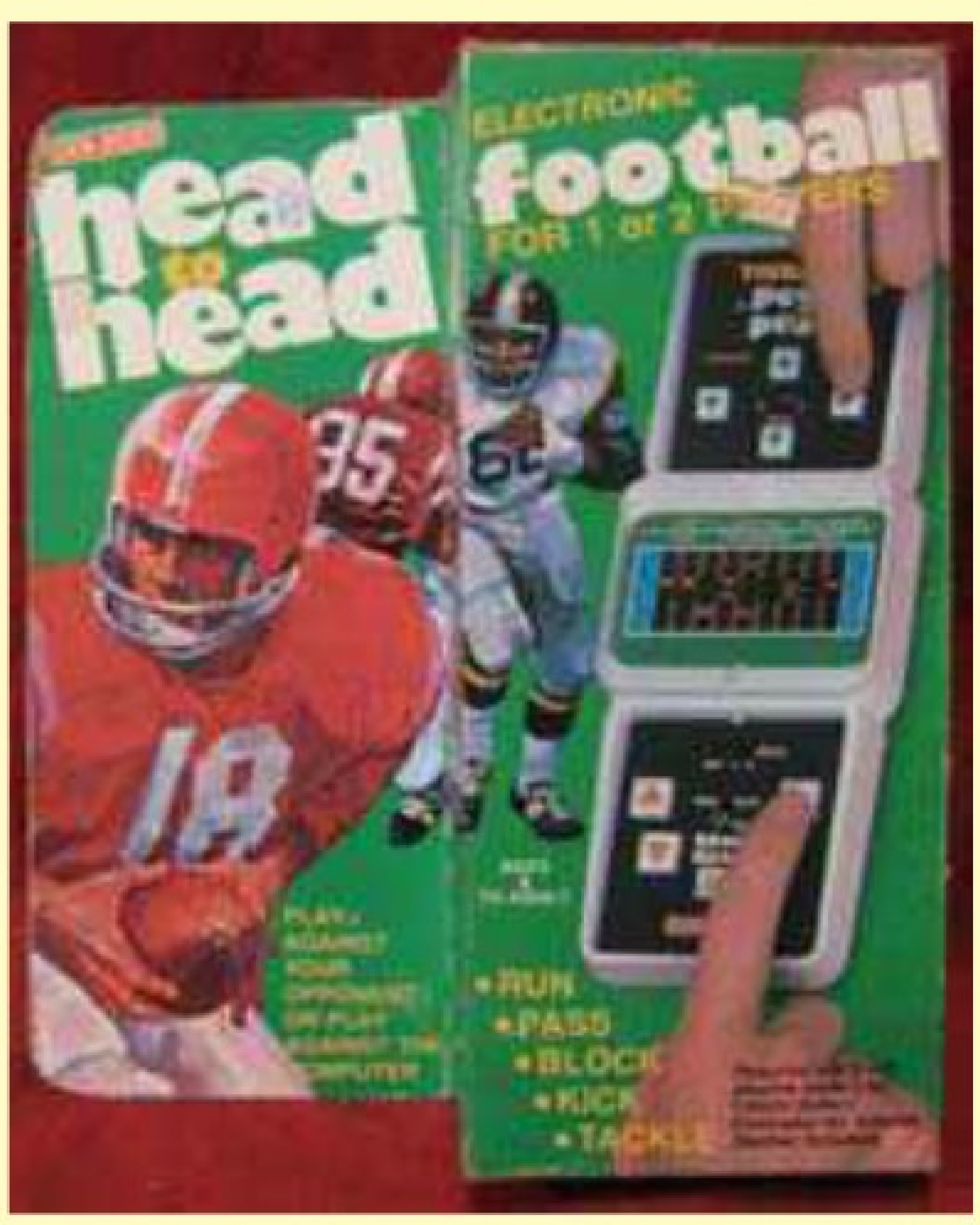
Microvision的强大之处在于一下占了两个第一，而且对以后影响重大，其发售也标志着掌机进入了第二世代。不过作为第一个吃螃蟹者，Microvision的技术相当初级，由于没有统一的按键布局标准，因此游戏卡本身和面板、操作键甚至于CPU合在了一起。其16×16的分辨率下总共256个显示单元，比起之前二极管显示无疑是巨大的技术进步，而这也是其支持换卡的重要标准。但STN液晶屏技术当时刚起步，很容易被腐蚀，而CPU也相当脆弱，甚至于冬天干燥时手上的静电都能把其CPU给打坏。



Head to Head

首发年份：1980年
特点：最早的支持双人对战的掌机

由美国公司Coleco（后来曾和任天堂合作任天堂在美国的业务）于1980年推出的一系列掌机，原理和外形与美泰系列掌机极其相似，游戏也几乎都是各种球类。其特点，则是可以由两个玩家来对战。而这些用户，也成为了最早体验到掌机对战乐趣的玩家。



Game & Watch

首发年份：1980年
特点：用TN液晶屏，强调游戏乐趣

GB自家的前辈老大哥，创意来自于计算器，采用的也是灵敏度并不高的TB液晶屏，而运行原理则是将图案预置在屏幕上交替显示，固定背景则直接绘在屏幕表面上。尽管还是主机和游戏一体，但其游戏已经远非第一代那些象征意义的图标可比。而这一些系列掌机更大的意义在于，无论是社长山内溥还是负责GW系列的横井军平，都非常重视这些游戏的乐趣，因此才有了掌机市场的第一次大热销。从最早强调游戏乐趣并以销量证实该理念正确性的角度来说，GW系列对后世的影响亦和众多前辈们一样是独一无二的。



GPC

发售年份：1985年
特点：现代按键布局、最早的滑杆、运行稳定

GPC全称是Game Pocket Computer，由日本厂商Epoch推出，屏幕增加到了75×64，在日本掌机史上是第一个支持更换游戏的掌机，而且技术相对更成熟，且参考FC采用了现代按键布局的标准。而其将传统家用机的方向杆做的扁平方向键化的改动，则使其成为首个使用了滑杆的掌机。不过最终因为游戏缺乏，而无奈作古。



Atari Lynx

发售年份：1989年
特点：彩屏、背光灯

即我们前面所说的山猫，和GB同一年诞生，虽然之前雅达利崩溃了一次，但雅达利还是很敢投钱，这台掌机不仅屏幕是彩色的，屏幕背后还有三个荧光灯管做光源，可谓是最早的背光源掌机。但背光彩屏带来的耗电问题极大，三节干电池只能使用3小时，加上游戏缺乏，尽管后来推出过体积缩小版本Atari Lynx Ⅱ，但还是没能和东方的同龄掌机GB一道火起来。



Game Gear

发售年份：1990年
特点：彩屏、相对丰富的游戏阵容、作为显示设备

在GB发售后老对手任天堂跟进的世嘉掌机，虽然晚发售一年，但却使用了彩屏，而且在游戏阵容上虽然不敌任天堂的GB，但也已经超过其他GB的挑战者了，可以说，GG在同期的掌机中是排行第二的。但GG最终还是失败了，除却和GB近距离对抗以及GB太过强势外，耗电也是GG失败的极大问题，其便携显示设备的卖点却很难吸引人。而GG在耗电问题上的教训，也对后来掌机的影响至关重大。



PCE-GT

发售年份：1990年
特点：TFT背光彩屏、与家用机游戏完全兼容、接收电视

比GG仅仅晚两个月的掌机，其画面表现在当时的掌机中堪称翘楚：采用当时还很贵的TFT彩屏，以背光板来作为背光光源，而且直接使用PCE家用机，并且可以接收电视信号，功能强大无比，画面表现也极强。但却因为两大不足成为了失败之作：



1.贵，售价高达44800日元（GB是12500日元，GG是19800日元）；2.耗电。耗电是GB同时代很多掌机遭遇的问题，就不说了，这个售价是极其让人难以接受的，而其前卫的屏幕和电视接收都成为增加成本的重头，而且其分辨率也没达到电视分辨率，导致玩游戏时经常看不清字。

Gamate

发售年份：1990年
特点：跟、个性外形

90年代台湾公司开始了轰轰烈烈的山寨运动，推出各种组装FC，而在GB成功后，台湾公司比特也推出这款名为“超级小子”的Gamate掌机，尽管屏幕也是绿色的，但外形却采用横向风格，有意与GB做出区分，这也是当时大多数台



湾山寨厂的一大特色。而台湾的游戏公司虽然自成一个体系，但却都热衷于做PC游戏，基本上没有支持这个掌机的，最终因为游戏缺乏而被淘汰。

Game Master

发售年份：1990年
特点：低端路线

这部掌机是德国公司推出的，以低端路线为卖点，连屏幕都是64×64的STN液晶，尽管配置低端，完全没展现出严谨紧密的德国制造风格，但价格也低廉，不过最终还是因为太低端和游戏少而被淘汰。



Watara Supervision

发售年份：1992年
特点：完全跟风

来自亚洲、再具体就无从知道更多的掌机，完全的外形上和前些年PSP在国内火的时候的各种品牌的PSP外形机器一个路数，分辨率也比GB略高。但只有香港和台湾的厂商给做游戏，后来还推出了屏幕与操作分离的版本。



Nomad

发售年份：1995年
特点：16位处理器、完全兼容MD游戏

在GG失败后世嘉推出的又一款掌机，这就是完全兼容MD游戏的Nomad，这款搭载了16位处理芯片的掌机，其机能和游戏的表现自然是超越了GB的。但却有一个极尴尬的问题——MD已经退出了，而以后厂商到底还给不给这款便携版MD出游戏？而且没有吸取教训，耗电问题比起GG又更胜一筹。最终还是以失败告终。而Nomad和PCE-GT的尝试留给了业界一个反思。就是：掌机，真的只是便携的家用机吗？



拓麻歌子

发售年份：1996年
特点：低端电子玩具、随身宠物热潮

理论所说1996年的《拓麻歌子》应该算是电子玩具而非掌机，但在11月发售的这个低端廉价的电子玩具，却因为宠物蛋的日常培养及各种成长形态，形成了热卖风潮，和半年之前的《口袋妖怪》相辅相成，让掌机宠物育成之风更盛，而之后还推出了GB版，成为GB二次爆发之后的大作之一。



Game.com

发售年份：1998年
特点：最早的触摸屏、最早的掌机系统、另类宣传方式

由美国公司Tiger推出的、名字看着很像网址的主机，虽然使用黑白屏，但却是首部使用触摸屏并拥有独立系统的掌机，而且还对应电话本等手写输入，其内置的扑克游戏则堪称是最早使用触摸功能的掌机游戏。而在软件上虽然不多，但却有《恶魔城》、《生化危机》等大牌作品，不过实际玩起来总觉得是山寨劣化的。而这部主机在发售时的宣传也很独特——广告上，一个矮子指着屏幕前的观众嚣张地说："它能玩的游戏比你们这群白痴的脑细胞还多。"玩个性要有度，但Tiger显然没把握好，因此还没发售，就遭到了公众的厌恶。



NGP

发售年份：1998年

特点：真正的16位掌机、原厂制作的掌机版SNK格斗游戏



《格斗之王97》让SNK的事业达到了最巅峰，而其授权Takara在GB上移植的《热斗96格斗之王》也大受欢迎，于是，SNK便开发了自己的掌机来占据掌机市场，而且为了保留其原汁原味，SNK为这台掌机采用了16位处理器，并以滑杆代替方向键，尤其是在宣传上也直接针对GB——可惜，一方面SNK高估了自家格斗游戏的人气，一方面又针对错了对象，因为这台可怜的掌机上市一周前，任天堂便推出了彩屏的GBC，首发大作更是融合了国民游戏和怪物收集两大人气要素的《勇者斗恶龙 怪兽篇》，最终只存在4个月，便给后续的彩色版NGPC给取代了。

GB的传承

1998年4月14日，彩色、有大量专门游戏的GBC的发售，标志着GB真正的后续主机终于诞生了。然而GB也一直在热销，到2000年已经突破了1亿台，之后至今，也在全球范围内销售了1800多万套，但毕竟已经是属于过去，真正的主角还是GB的后辈们。

GB家族的第二代掌机GBC，起发售表是掌机全面色彩化的开始，由于TFT彩屏技术完全成熟，而采用该屏幕的GBC还成为了游戏史上第一台省电的彩屏掌机。尽管表面上看GBC只是GB彩色化，实际上它搭配了8MHz的彩色卡带专用倍速模式的CPU，所以GBC中期开始很多专用的游戏便无法和GB兼容，而拥有独立软件体系的GBC，也因此成为了GB的后续主机。而到2001年3月21日，GB家族的第三代掌机GBA发售，这款掌机采用了横向设计，令手感



▲GBC



▲GBA

www.dooland.com



▲GBA SP


▲GBM

大增，32位处理器带来的更是机能跨时代的进步，使得第四代主机的游戏可以轻松在GBA上实现。由于屏幕颜色极大丰富，使得原本的TFT屏幕显得更暗，在尝试推出屏幕加亮版后，最终推出了内置前光源的、走折叠时尚路线的GBA SP，此后又推出背光源、超小化的GBM，以及同样背光源的GBA SP。

然而变化发生在2003年，由于此前任天堂老对手索尼也公开了掌机、并且是运行光盘的掌机PSP，大有复制当年PS大胜N64的迹象，于是任天堂采用了避实就虚的策略——不再拼机能，而是拼创意，推出了双屏且下屏触摸的NDS，来提供全新的游戏可能。发售后，NDS面临着游戏软件匮乏的窘境，而任天堂则称：NDS是家用机和GB之外的第三支柱。换言之，大概就是如果NDS撑不住了，还可以启用GB系列的最新主机来和PSP死磕机能。

结果尴尬没几个月，NDS的蓝海大潮开始了，取得了新的令世人瞩目的成绩。到1997年，任天堂北美市场部总裁乔治·哈里森终于以官方身分发言：NGC成为了NDS将取代悠久的Gameboy品牌，是未来发展的重点，以后是否重启Gameboy则另议。GB这个品牌就此成为历史。

GB的名字虽然你成为了过去式，但很多有益的东西还在传承，比如便携游戏乐趣的本质，早些年任天堂社内水火不容的机能之争也早已成为历史，如今横井军平“枯萎技术的水平思考”已经成为任天堂的重要理念。而为GB带来第二次热潮的《口袋妖怪》在先，也随着GB系列以及新的DS系列一路传承，走到了六世代的今天。

25岁，对于掌机市场曾经的开拓者GB而言，的确是老了，而对于掌机市场，却还非常短暂，当今天我们用大屏幕的3DS LL玩着画面优秀的《口袋妖怪 X·Y》，也不要忘记，那曾经在黑白屏幕上，简单但却改变整个整个游戏界的Gameboy上《口袋妖怪》。



附：GB各型号及版本

　　作为比较早的主机，GB和大多数同龄掌机一样，走的是朴素路线，但与众不同的是，GB开创了多颜色的个性化模式，而这个模式即1994年糸井重里提出“GB兄弟”方案。1995年，这个方案也延伸到北美，即Play IT LOUD，这个系列的基础6色和日版相同，但多了个比较少见的酷蓝色，而曼彻斯特联队限定版的也归为该系列中。此外，还发售了为数不多的限定版。

　　而除了初代的不同颜色，在1996年7月21日，任天堂还推出体积更轻薄也更省电的GBP（Gameboy Pocket），此外还有加入光源的GBL（Gameboy Light）。而彩色化的GBC，则属于后续主机，所以不手里在这里。下面我们来看看各版本主机和他们的不同版本吧。





▲GB兄弟系列与Play IT LOUD系列。

Gameboy





GB兄弟·红

　　鲜艳的红色机身配上深沉的黑色的屏幕框和按键。



初版机



GB兄弟·黄

　　非常珍惜的黄色普通版。



GB兄弟・绿

该系列广告中，木村拓哉手持的便设这个颜色。



GB兄弟・白

和初代有些相似、但机身和按钮的颜色对比差更大。



GB兄弟・黑

厚重的颜色，因为机身是黑的，所以文字便印成了白色。



GB兄弟・透明

可以看到内部基板和元件线路的版本。



Altus Newing版

普利司通高尔夫球发售的纪念版。



蓝色

在日本本土并未发售的海外蓝色版。

《俄罗斯方块》同捆版



《俄罗斯方块》的同捆装，里面机器和初版一样，但包装很特别。



《星球大战》限定版

不仅盒子不同，主机也是有特别图案的透明版，是游戏史上第一部游戏主题图案的主机。



Play IT LOUD系列

树脂盒豪华装。



Play IT LOUD系列・酷蓝

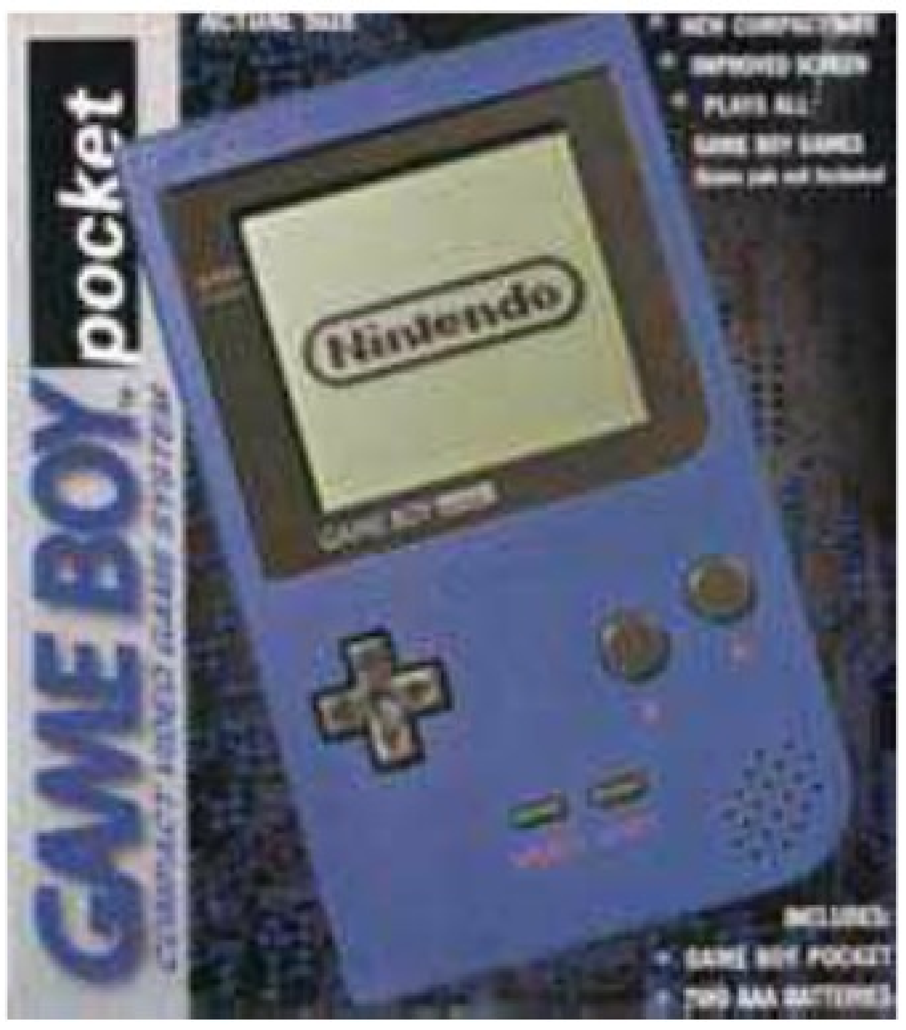
由于没怎么宣传，所以知名度远不如其他6色。



Play IT LOUD系列・曼彻斯特联队限定版

红色的机身上有曼彻斯特联的队LOGO的GB。

Gameboy Pocket





初版机

机身比GB轻薄出不少的新版GB。



红色

和GB兄弟・红采用相同配色的GBP。



黄色

也是来自于GB兄弟・黄的配色。



绿色

非常受欢迎的一个颜色。



黑色

初期型没有电源灯是其特征。



银色初版

屏幕框采用镜面式样的设定。



银色后期版

将镜面屏幕框改为了黑色。



金色

金银色的包装都是塑料盒。



粉色

和《拓麻歌子》同捆发售的颜色版本。



紫色透明

通常版中最后发售的一种颜色。



宝石绿

Imagineer限定版，N64游戏《多人赛车锦标赛》的宣传商品。



《三丽鸥明星聚会》同款限定版

粉色的机身上有Hello Kitty头像。



珍珠蓝

Atlus促销活动的奖品。



冰蓝

玩具反斗城推出的淡蓝透明限定版。



透明

玩具反斗城限定版，格力高抽奖活动也用了这个款式。



宝石绿（T）

玩具反斗城限定版，和Imagineer限定版的颜色有所不同。



MODEL-F

《FAMI通》宣传活动用的特别机型。



狮蓝

西武系列限定版，附有尼龙材质的袋子。

马里奥



红色的马里奥扑克牌套餐限定版。



透明蓝

共5000台作为抽选奖品的全日空（ANA）限定版。



丰田限定版

有丰田标志的丰田限定版。



透明

海外发售的一种透明颜色的版本。



蓝色

日本本土未曾发售的美国版颜色。



冰蓝，北美限定版本

金属风的淡蓝色。



冰蓝

大洋洲限定版本，和日版同样的淡蓝透明。



金色，大洋洲限定版

和日本版的颜色相同。



银色，海外版

比其他的海外版的包装要苗条些。



瑞典限定版

采用面板蓝色、后面黄色的配色的瑞典限定主机。



极限绿

1998年美国玩具反斗城限定版。

Gameboy Light





银色

豪华金银两色版本之一。

www.dooland.com



金色

面向海外发售的版本。



MODEL–F02

《FAMI通》主办活动的贩卖机型。



皮卡丘黄

口袋妖怪中心推出的《口袋妖怪》动画化纪念版。



手冢治虫纪念版

秋叶原手冢治虫世界商店的限定版本。



黄色透明

玩具反斗城限定版，透明度很高。



阿童木特别版

手冢治虫世界商店推出的第二款限定版。



口袋妖怪原型探析

之所以每一代都有五花八门的新口袋妖怪出现，跟《口袋妖怪》的属性多样化是密不可分的。例如在大多数RPG中，地面和岩石这两种东西总是被归为土属性，水和冰总是被归为水属性，但《口袋妖怪》却将它们分离了。这是因为比起地面来说，岩石更具有坚硬的质感；比起水来说，冰也是如此——今天我们就要介绍几只带有质感的冰属性和岩石属性的口袋妖怪。

文/海月真冬　编/马修

——冰冷岩石

No.712冰笋兽& No.713冰船兽

不计算形态变化，截止到第六世代为止，冰属性的口袋妖怪数量是最少的，而第六世代同样也没几只冰属性。除开化石类的冻土龙和极光龙之外，也就只剩下这两只了，前者因为被岩石属性道馆首领使用过，分类为化石，且第二属性才为冰，因此总是给人岩石属性的印象；而这两只口袋妖怪则为纯粹的冰属性，其中重达505公斤的冰船兽更是作为冰属性道馆首领的王牌登场。



冰笋兽的外形很像一座小型冰山，正好其进化型冰船兽的分类就是冰山口袋妖怪。作为初始形态，它的分类则是冰块口袋妖怪，直观来看，它的原型也基本来自小冰山。冰笋兽的日文名**カチコール**可以分解成**カチカチ**和**コールド**，前者的意思是硬邦邦，说明它作为冰块来说是有坚硬的质感的；而后者的意思是冷冻，也可以写成英文cold，代表它具有冰属性。光从日文名中，我们只能得到一些抽象的概念，但是再看看英文名的话，我们就可以确实地得到原型。冰笋兽的英文名为Bergmite，它可能是由iceberg（冰山）和mite（微小的）的拼合，意在说明冰笋兽的原型之一是“微小的冰山”；而



温度很低，使水结冰而形成的，这同时也呼应了冰笋兽的冰属性。

冰笋兽进化后，身长直接从小型的1米飞窜到大型的2米，冰船兽就是作为这样一个庞然大物而登场的。如开始所说，冰船兽的分类是冰山，它的形象也像是一座冰山——不过中途却被劈开了；没错，它看起来更像是只有一半的冰山，这种设计方式在第三世代的巨牙鲨身上也有所体现。冰船兽的日文名是**クレベース**，其中前半部分来自**クレベージクラック**，意思是裂缝，但同样也有冰隙的意思。冰隙指的是冰川上的裂缝，它是由冰川的自然运动而形成的，因为冰川各部分运动的速度不同，造成的压缩和拉伸的力量也不同，所以才会产生裂缝。冰隙中有时会积满雪，有时看上去只是一个深沟，而冰船兽身上的裂缝所代表的正是这种冰隙。说完了前半部分，我们来看看后半部分吧——冰船兽日文名的后半部分直接来自于**ベース**，意思是根基。建房子关键的是打好地基，我们也常常引申为学习要打好基础，这里的根基就体现

这个英文名中同时还含有另外一个词根stalagmite，也就是它的第二个原型，为石笋。

石笋是指在溶洞中直立在洞底的尖锥体，饱含着碳酸钙的水通过洞顶的裂隙或从钟乳石上滴至洞底，水一旦溶解便会有钙质析出，所以会沉积在洞底，日积月累后就形成了石笋。石笋并非只有单一的种类，往下细分的话还有石灰岩石笋，熔岩石笋，冰笋等等，其中冰笋是因为溶洞内



▲石笋



▲冰石笋

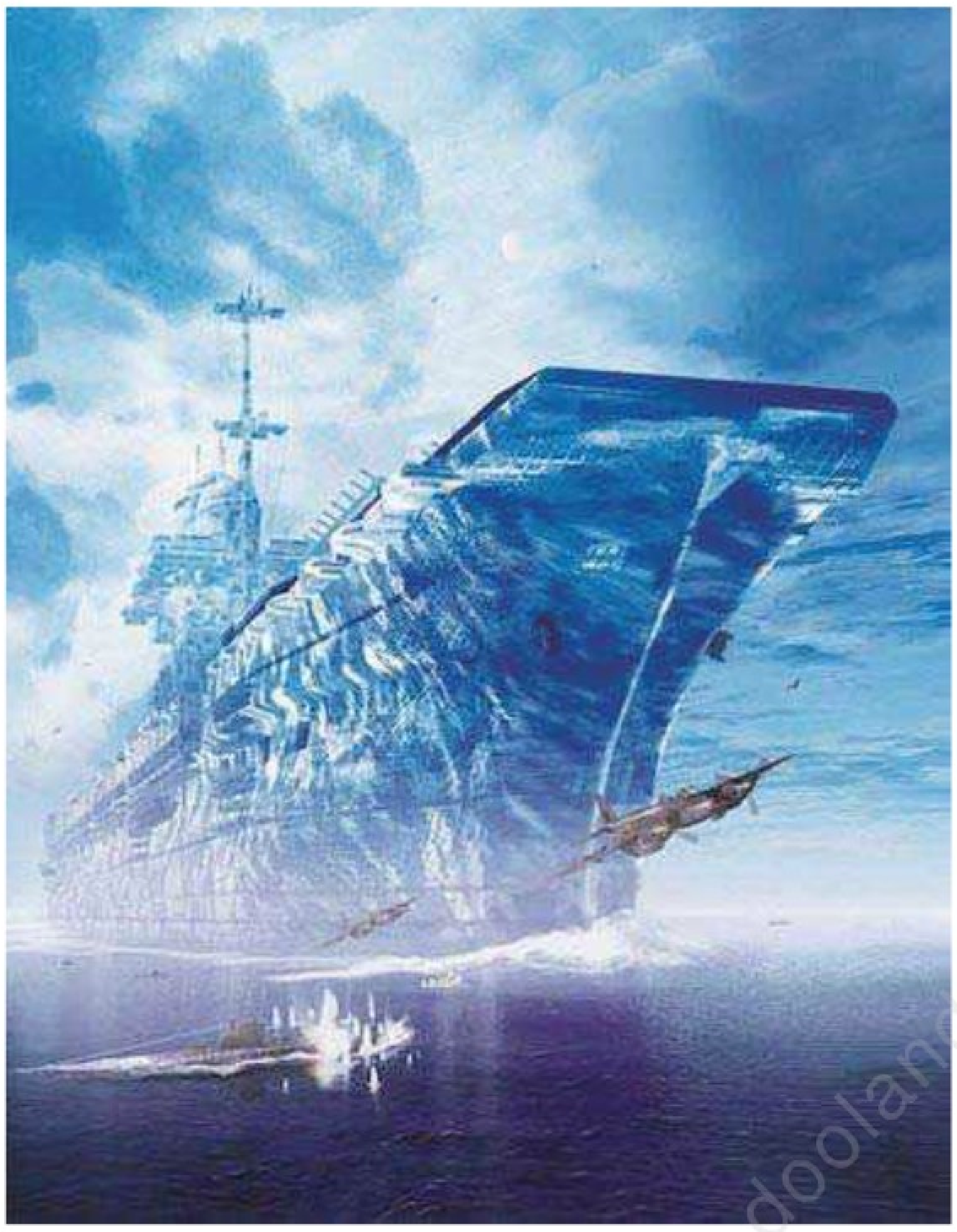




出了冰船兽立足于地面的稳固形象。在第四世代中，巨树龟的日文名中也含有同样意思但不同写法的词根，亦在说明相同的道理。

除了冰山、冰隙等比较直观的原型之外，冰船兽还有一个比较有意思的地方。在图鉴中有这么一句描述，说冰船兽搭载着许多冰笋兽的样子简直就像冰之航空母舰一样。航空母舰是一种提供飞机起飞和降落的军舰，想象一下冰笋兽在冰船兽背上的场景，似乎还真像那么一回事。不过，这个“冰之航母”只是个单纯的形容吗？其实并不是的，在历史上真的有国家计划过要打造几乎是冰构成的航空母舰，这个国家就是英国。在二战时期，英国为了对付德国的潜水艇，曾计划用一种特殊的材料——派克瑞特，来打造前所未有的航空母舰。所谓派克瑞特，是由14%的木屑加上86%的冰所混和而成的高强度神奇材料。当时，他们把木质纤维同水混合在一起，使之冻结，而木质纤维则形成一个木质层，使冰不易融化。这种经过特殊加工的冰就不会很脆弱，而且一英寸厚的冰板能支撑六个人的重量，四英寸厚的冰板就能挡住枪弹呢。这种冰板是英国人杰弗逊·派克发明的，所以当时也把这种冰合物命名为“派克瑞特”。虽然经由这种材料所造出的航空母舰是可以挡住真枪实弹，但在建造过程中，他们发现复合冰材料在大型舰体上无法支持自身重量，而且动力部分设计又存在分歧，所以这个伟大的计划在1943年就中止了，我们并没有看到实际的冰之航母。尽管如此，后来他们也用派克瑞特造出了一艘小型运输船，足以证明派克瑞特的优秀。

看完了外形，我们来看看能力吧。冰船兽的防御种族十分高，但是冰属性从来都没有给人防御高的印象，毕竟冰总被认为是脆弱的。实际上，经过特殊加工，冰也能变得像钢一样坚固，就如同上面提到的派克瑞特材料。而且，早在以前，芬兰人在对俄战争中就多次用冰块代替沙袋和钢板，说明有的冰是完全可以防御炮弹轰击的。虽然冰之航空母舰并没有真的问世，但老任却把它请进了可以容纳一切的《口袋妖怪》世界中，冰船兽就是其化身，并且是继承了当时没有建造完成的冰之航空母舰的能力的浪漫之物。



www.dooland.com

No.688双生藤壶& No.689藤壶勇士

双生藤壶第一次在玩家面前露面是在游戏快发售前的那段煎熬时间，某外国玩家将双生藤壶的图片上传到网络，引起了全球口袋妖怪玩家的热烈议论。



这两只口袋妖怪的原型都来自于藤壶，这一点不光从形象上能判断，从名字中也可以推断出。双生藤壶和藤壶勇士的日文名比较相近，前者为**カメテテ**，后者为**ガメノデス**，两者都有共同的词根**カメノテ**。**カメノテ**写成汉字是“龟手”，指的是一种海洋中的甲壳动物。龟手也被称为鹅藤壶、狗爪螺等，而藤壶正是这两只口袋妖怪的大范围原型。



藤壶作为一种甲壳动物，普遍地存在于海洋中，不过它并不像虾蟹一样家喻户晓。藤壶通常会成群附着在岩石，船体上生活，甚至还会附着在鱼类身上，所以双生藤壶的形象被描绘成两个个体固定在一块岩石上的样子。那为什么藤壶能牢牢地附着在这些东西上呢？其实是因为藤壶在每次脱皮的时候都会分泌出一种超强的粘性胶，正是因为这种胶含有多种生化成分和强大的粘合力，才能保证藤壶拥有如此强的吸附力。虽然单个藤壶看起来小小的，但是它的外壳是十分坚硬的，想只靠



▲圆锥形藤壶



▲鹅颈型藤壶

手就把藤壶从被附着物上拽下来几乎是不可能的事，必须要借助一些工具；而且正因为藤壶的外壳坚硬，有时还会令在海岸游玩的人受伤。藤壶的壳虽然坚硬，但壳的内部却是柔软的肉和捕食用的触须，当海水流过时，藤壶就会张开外壳，用触手来滤食浮游生物。顺带一提，藤壶柔软的肉是可以食用的，并且味道鲜美。



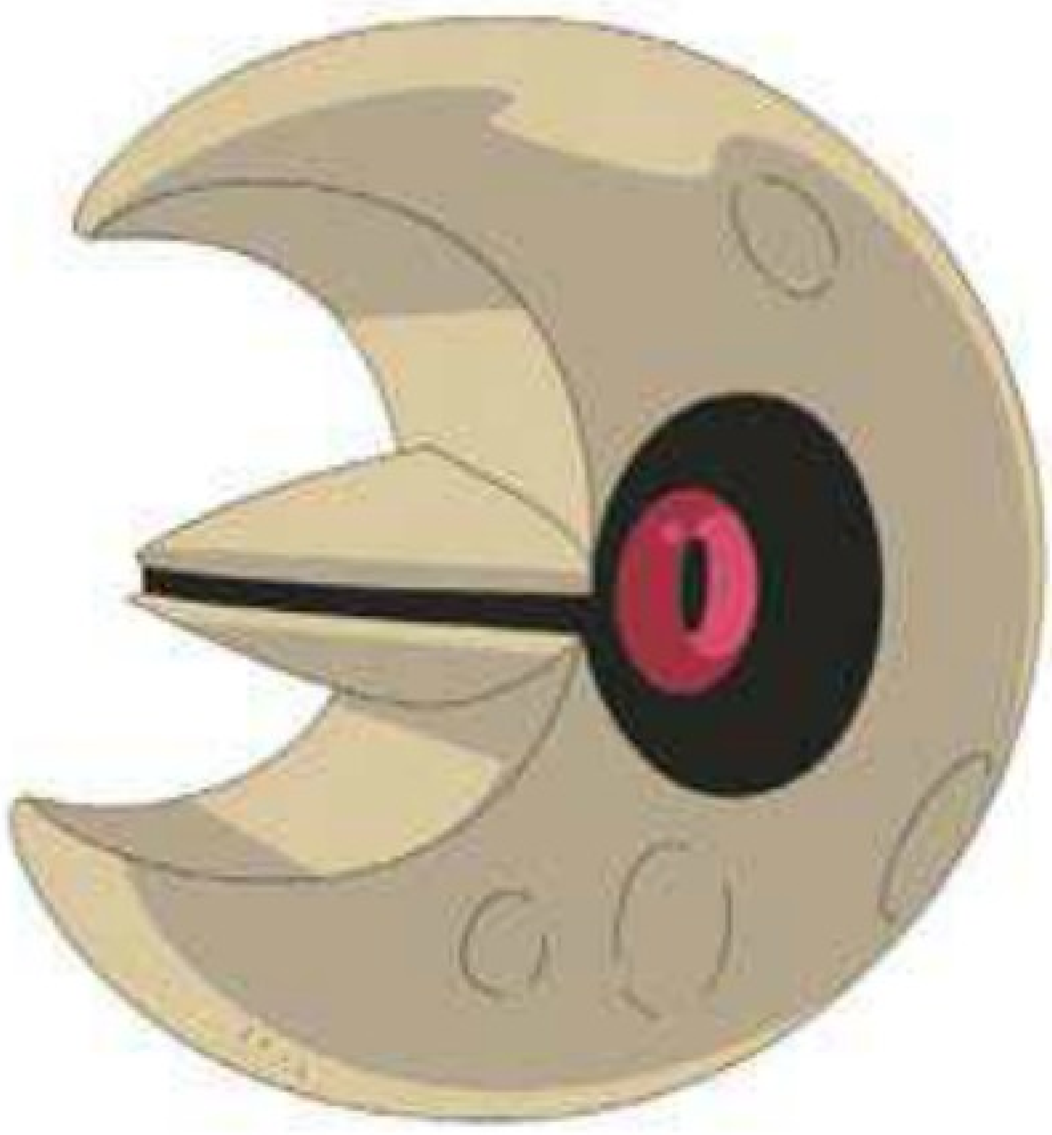
有些玩家可能会觉得双生藤壶的形象并不贴切，不过藤壶的种类并非是单一的，比如有的藤壶是圆锥型的，成群附着在岩石上的样子看起来就像是一堆小型火山；双生藤壶的形象则是基于鹅颈型藤壶来设计的，这种藤壶有一个类似圆柱形的茎，比那些圆锥形的藤壶看起来要长。而双生藤壶的样子之所以像两只手，也是因“龟手”的名字造成的，只不过老任将触须和坚硬的外壳融为一体，让双生藤壶持有了坚硬的爪子，还附加了硬爪特性。

比起双生藤壶来说，藤壶勇士的样子看起来就像是变异的藤壶，虽然真正的藤壶并不会成长为藤壶勇士的样子，但藤壶勇士的图鉴中曾提到过：双生藤壶进化的时候由两只分裂成七只，会用七只份的力量来战斗。这也就说明老任参考了藤壶群体附着在岩石上生活的特点，巧妙地利用类似合体的元素来设计出进化型。藤壶勇士除了刚才所说的藤壶的原型外，还有一个地方值得注意，那就是名字。藤壶勇士的日文名在前面已经提过，是ガメノデス，这个名字中除了含有“龟手”的词根外，还可能包含了破坏（Destruct）或死亡（Death），但更偏向于死亡一些。因为藤壶勇士的德文名Thanathora中含有Thanatos的词根，这个词指的是希腊神话的死神塔那托斯，职责是将凡人的灵魂送往冥界。另外，藤壶勇士的英文名Barbaracle中还含有barbarian（野蛮人）的词根，结合这几点来看，藤壶勇士也就被塑造成一个具有破坏力的形象了。



No.337月亮石& No.338太阳岩

在古代，月亮和太阳一直被一层神秘的面纱笼罩着。因为人们对宇宙的了解甚少，关于太阳和月亮也有多种猜想，直到科技发达后人们才逐渐了解其真面目，但这种神秘的感觉却依然留存了下来——这两只口袋妖怪也是如此。



月亮石和太阳岩一眼看上去就知道是以月亮和太阳为主体原型来设计的。太阳从东边升起，西边落下，紧接着月亮升起，日夜转换，亘古不变的自然规律使得





这两只口袋妖怪的强弱也分时间段，而且还带有些对立的味道。首先，它们初次登场是在《宝石》版中，而且位于同一地点出现，但因为有版本差异，在一个版本中只能遇到其中一只；再者，从技能上我们也可以看出这两只口袋妖怪的对立，如太阳岩可以学会不少火属性的技能，而月亮石则可以学会冰属性的技能，这是因为太阳是热的象征，而月亮总是给人冰冷的感觉。第六世代之后，老任添加了新的技能月之力量，虽然是在造福新的仙属性，但也让月亮石有了“招牌”技能，使得它能堂堂正正地面对太阳岩的太阳光线了。

太阳和月亮都在茫茫宇宙之中，在口袋妖怪世界中，虽然没有庞大到把探索的范围延伸到宇宙，但关于宇宙的传说却有不少。除了月亮石和太阳岩之外，也有不少口袋妖怪与宇宙有密切联系，而月亮石和太阳岩则非常直观，所以分类也是和宇宙有关的“陨石”。陨石是宇宙流星偏离原来的运行轨道，或者是变成碎块而散落到地球以及其他行星表面的物质。大多数的陨石来自于小行星带，但也有来自月球和火星的陨石。当行星受到陨石的撞击



▲陨石

时会形成环状的凹坑，我们称之为“陨石坑”，比如月球上就有很多陨石坑，而月亮石的体表也有一些坑坑洼洼的痕迹，亦是在指陨石坑，表现出了设计师的贴心。虽然没有陨石来自太阳，但太阳岩的设计也是直观易懂，扁球身体四周的棘刺其实也就是太阳光的固化版，我们小时候在画简笔画的太阳时也会画几条射线来表示光线。另外，在现实中，太阳的质量比月球大得多，但在口袋妖怪世界中月亮石却比太阳岩重，这或许是因为月球更具有岩石的质感吧。



这两只口袋妖怪的原型除了直观上的月亮和太阳之外，还隐藏了一个别的参考原型，那就是日本的太阳神塔。太阳神塔是1970年日本大阪世界博览会上象征日本经济的重新崛起所建的展区，由冈本太郎设计建造，是大阪世博会的标志性建筑。

太阳神塔的外形看起来像一个巨人，顶端的面具是光芒四射的“黄金之面”，大家有没有觉得这个面具有些熟悉呢？其实，月亮石的形象就和这个有些相似，并且连配色都很像；而塔中央的面具“太阳之脸”也正是太阳岩的参考样板，在图鉴中曾提到太阳岩总是面无表情的，和这个塔中央的面具一对比就能看出些许端倪了。太阳神塔总共有四个面具，剩下的两个面具“暗黑之星”与“地底之星”虽然在设计上跟这两只口袋妖怪无关，但这四个面具是一个整体，代表了世界的过去，现在和未来，这可能也就是月亮石能使用预知未来的原因。



▲太阳神塔

岩石，冰，钢之类的属性大多都是由无生命的物体构成，只要养过宠物的人都会知道有生命的小动物围绕在你身边是一件很快乐的事。但是，那些无生命，也没有性别的物体的质感却是很多东西都无法比拟的。变化与不变相结合，动与静相结合，或许这也是口袋妖怪想展示出的一个相对完整的世界。

神奇宝贝特别篇

四十四卷简介（下）

文/Horuakuti 编/乌冬

前情提要

布莱克在机缘巧合之下成为了BW事务所一员，为了还债他只能听命于怀特社长。唐草镇上，两人遇到了正在蛊惑人心的等离子团，布莱克把人跟丢后却遇到了强劲的对手"N"。在羞辱了布莱克一番之后，"N"扬长而去。

本辑概要

为了让布莱克知道只有他持有的精灵图鉴是惟一一台能运作的，切林和铃一直追着他来到三曜市的一家餐厅，这家餐厅正是三曜市道馆，布莱克正准备挑战这里的三胞胎馆主，不过因为铃一开始的失误，导致布莱克失去了单人挑战的资格，只能和切林、铃组队挑战三对三。

战斗的分配上，布莱克的暖暖猪对水系的水冷猴，铃的小球獭对草系的菜冠猴，切林的藤叶蛇对火系的火冠猴，属性上都处于不利。战斗开始没多久，藤叶蛇首先失去战斗力，小球獭用贝壳挡下菜冠猴的“藤鞭”，并用贝壳攻击使火冠猴失去了战斗力，最后暖暖猪被水冷猴击败。就在三胞胎以为二比零胜利时，才发现藤叶蛇、小球獭和暖暖猪因为吃了在战斗中掉落的菜冠猴的叶子而恢复了战斗力。最后，在限定的三十分钟里，布莱克他们以三比二赢得胜利。与切林、铃分别后，布莱克和怀特会合，继续踏上旅途。

某天布莱克训练完自己的精灵后，梦纳突然跑走，布莱克追赶过去却被什么东西攻击而倒地昏厥。怀特在路过的真菰和松露的帮助下，把布莱克弄到真菰的研究室。真菰是阿良良木的大学朋友，专门做关于“梦”的研究者。

布莱克一行四人出发寻找走失的梦纳。据真菰推测，梦纳去的地方应该是“梦之迹地”。“梦之迹地”以前是一家工厂，那里的工人为了追求梦想而夜以继日地工作，如



今只有梦遗留了下来，梦纳正是被这“梦”所吸引而来到了这里。

他们在一栋破旧的房子里看见等离子团的三人正围抱着满脸痛苦的梦纳，布莱克气愤地跑过去，又被猝不及防地攻击了。正在他无计可施时，梦纳突然从等离子团三人手中挣脱开，奔向布莱克帮他发动技能，推理出攻击他的是警戒鼠。在精灵们通力合作下，警戒鼠被击败，而等离子团三人也丢下失去战斗力的警戒鼠逃走了。布莱克和怀特与得到了梦纳的“梦之烟雾”后与真菰告别，前往下一个城市。

剧情评析

布莱克在两位青梅竹马的“帮忙”之下，拿到了人生中第一枚徽章。等离子团第二次在布莱克等人面前出现，这次他们的目的好像是调查梦纳和梦的关系。我们还是先来讲一讲道馆挑战赛吧。

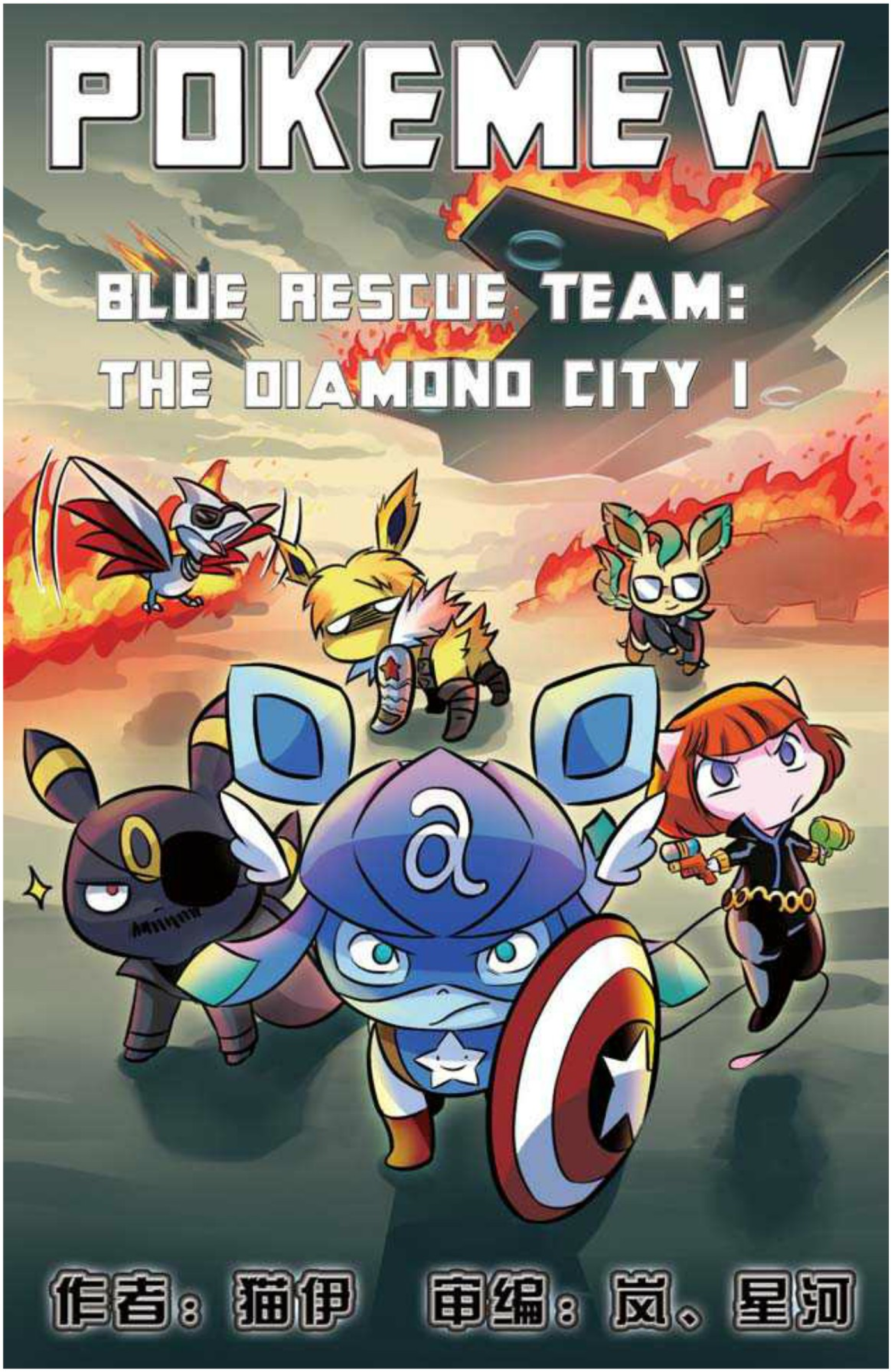
以往的精灵道馆都是以检验训练师的能力而存在的，这一次合众地区的道馆似乎并不是单纯的以检验训练师能力而设立的。它更有为训练师传道授业解惑的意思，虽然属性相克这种最基本的知识对我们这种老玩家来说早已烂熟于心。往另一个方面来想，也有可能是作者想给那些新加入的读者来科普基础知识。抛开属性克制不说，三打三这种新颖的模式确实需要讲解一下才能让人对其有更深的理解。

论实力，布莱克和他的小伙伴都不是三胞胎馆主的对手，布莱克通过精灵图鉴知晓了椰菜猴的特点，并巧用这一特点在趁其不备地情况下，回复了三只精灵的体力，在最后时刻完成了逆转。这种奇葩的胜利，以前也就只有米拉特可以办到，现在终于后继有人了。经此一役，笔者相信布莱克以后的道馆挑战赛也会同样的精彩刺激。

等离子团在梦之遗迹现身，这次他们的目的有所改变。满口仁义道德的他们实际上是另有所图，等离子团似乎和真菰一样，想凭借梦纳的能力探索梦的世界。虽然他们最终没能带走梦纳，但也领教到了梦纳的特殊本领，不枉白跑一趟。

真菰一直致力于研究精灵和梦的联系，从布莱克那里得到的梦纳的梦之烟雾到底能起到何种功效，莫非是开启梦世界的关键？布莱克今后的挑战之路又是否会一帆风顺呢？敬请关注下辑的特别篇简介。




POKEMEW
BLUE RESCUE TEAM:
THE DIAMOND CITY I
作者：猫伊 审编：岚、星河



Pokémew 前情提要：自从被正式接纳为伊布家族的成员后，雷犽首度被邀参与家族会议，同冰影一道作为伊布家族的代表前往地底国参加钻石公主迪安茜的庆生晚会。



暗纹瑄的感慨：原本以为经历过那么多事后，雷犽早已不像当年那样冲动和易怒，没想到他心底的伤口至今都没能愈合，相反，只要看见关于叶明卓的任何相关遗留，他眼底的恨意就会熊熊燃起。（相关情节见第26～28辑）。



PoKéMeW 关于本辑封面：此乃《漫威宝宝》画风的《美国队长2：寒冬战士》伊布家族版（被审稿组吐槽成《伊布队长2：熊孩子战士》。猎鹰实在是想不出哪只伊布比较像了一狠心塞了盔甲鸟，结果配色意外地接近《复仇者》动画里的造型。



话说闪霆幻想中的土豪金GB、GBA SP还真的存在过——其中GBA SP是为了纪念《塞尔达传说 神奇的小人帽》而推出的超豪华限量机种，主机外壳镀上24K黄金看起来金光闪耀，而且全世界只有七台。



实际上，现实中的钻石出产地绝非大家想象的那般绚烂宛如水晶宫，相反，常年被过度开采的钻石矿坑，是一个很远就能看到的巨大螺旋形空洞，宛如地球的伤疤般触目惊心。



大钢蛇的退化大岩蛇在图鉴中据说有八十千米的时速，而大钢蛇则能够进入比退化型更深的地底，但实际上游戏里那数据简直呵呵……于是我只能理解成这玩意仅仅挖洞比较快了……



话说半个马桶的厕所和没有窗帘的房间还真的存在——本辑的素材全部来自网上对本届索契冬奥会的吐槽。当然那时虽然没有Wi-Fi但信号倒还有（毕竟不是在地底），否则咱们也看不到记者们的实况啦。



Pokemew 原本应当早已亡故的仇人，居然现身在招待嘉宾的宾馆中……这究竟是时空倒错，还是历史的阴谋？下辑敬请期待！

PM小剧场:亲子爱



百度超梦吧欢迎您的到来!地址:
tieba.baidu.com/超梦
得到更多资讯、参与讨论,尽在百度POKEMEW吧:
tieba.baidu.com/POKEMEW

www.dooland.com


终于来了吗，敢于向我挑战的人类……
吃饱闲闲的日常篇
来吧，让我看看你有什么本事！
怎么了，到底打不打？你倒是给点反应啊！
难道是玩一半睡着了！?
Z
Z

正义之心


你的特性是“正义之心”，听起来还蛮酷的嘛。
效果是受到恶属性的攻击时自身攻击力上升。
那你抽自己一巴掌也有效吗？

生蛋在于运动


我都等老半天了，蛋怎么还没生出来！！
这样等到明年也出不来的。

502


我的模型脚摔断了！！
胶水借你吧。
谢谢！
哇啊啊啊！！
又怎么了？
胶水抹太多，粘在桌子上了……
倒是再也不会摔着了。

珠＆球


你竟敢骗我！！
什么啊？我骗你什么了？
我的小皮丘出生时没有“高压电击”这一招！
我不是说了吗，那要让它父母一方携带电珠生蛋才会有。
我有让它带了啊！！
那就绝对会有的！！
还想骗我，皮卡丘，用“电珠”打他！！
诶，你是管这个招数叫电珠的吗！?

回扣


气死人了，米亚雷市的服装店居然说我时髦值不够，不让我进去！！
我好好打扮一下总行了吧！
时髦值其实跟你穿什么一点关系都没有。
虽然不知道为什么，但多买米亚雷可丽饼就能提升时髦值。
好耶，我终于进来了！！
也不用把买的都吃掉嘛……

节约从小事做起……?


到了，请付车钱。
我没钱！
你想坐霸王车啊，找打！！
来呀，怕你呀！
赢喽，可以不用付钱喽！
为了能这样做，首先要把身上的钱全浪费光……

语音开启



寄养屋、安闲铃、塔



口袋妖怪DP物语

第8卷 第1话

最强组合诞生！

伊原しげかつ/绘　　阿鲁/译




コオオオオオ…
哈哈哈哈！
很好，你们两人就这样互掐吧！
给我适可而止！
这也是没办法的事！
为了打倒让口袋妖怪们痛苦的布鲁托，就不得不这么做啊！


上，重钢蟹！
等一下，广也！
现在可不是玩的时候，是为了口袋妖怪们而战啊！


重钢蟹使用
彗星……
……?
什么!
对手没有反击……
嘿嘿嘿……
看来赶上了啊!


什……
这是怎么回事！
咦！
毒鼬们都睡着了！
这到底是……


唛唛
唛唛
唛唛
唛唛
唛唛
唛唛
这样一来就能阻止对方使用大爆炸啦!
没错!
唛!
是负电宝宝的唱歌!


那家伙在战斗时竟然也一心只想着如何帮助口袋妖怪……
ZZZZZ
虽然不甘心，但他的做法没错。
这是为了帮助口袋妖怪而战斗！
臭小子，你以为这样就能赢了么！
唔……
ドガ
呜哇！


哇！
布鲁托是怎么操控口袋妖怪的？是用机械？还是药品？
知道这一点的话就能帮助口袋妖怪了！
到底……
……？
这烟雾……并不是战斗时制造出来的……


这是……
!!
キラッ
那里的光，
那难道是……
晴太！
你的钢帝企鹅能使用驱雾吗！
哦？
可以的哦。
那就马上使用这个技能！
我的想法应该没有错！
虽然不知道为什么要这么做……好吧！

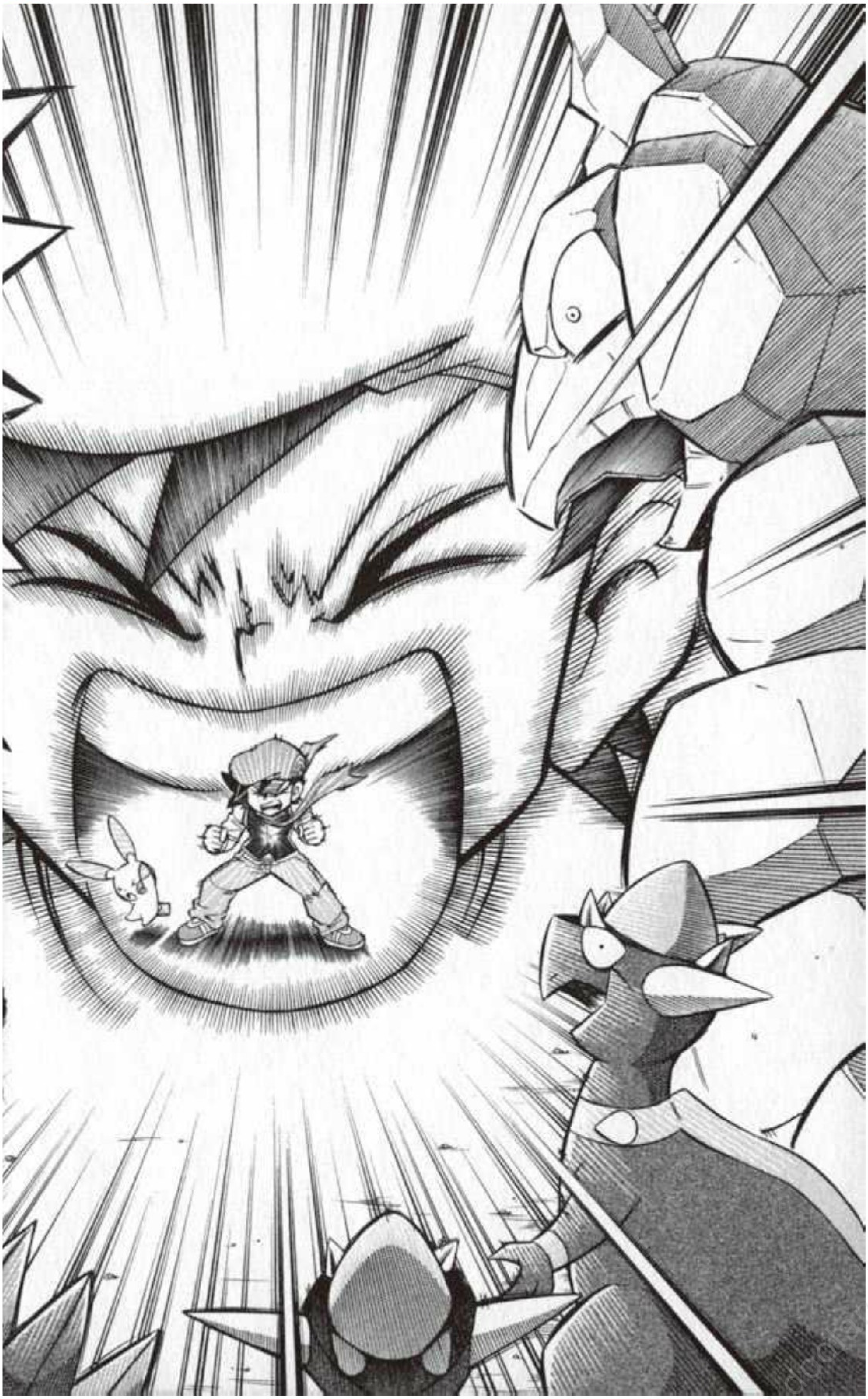

钢帝企鹅
コオオオ
使用驱雾！


ゴオオオオオ
!!
糟糕!
那个银河团队员手持的机械!
啊呀，被发现了
哔 哔 哔
果然!
口袋妖怪就是被那个东西操控的!


糟啦
隐藏在火炭龟的浓烟下操控那个机械！
这种东西！
看我踢碎它！


グシャ
ガン
ドン
啊！你这家伙在干什么！
还没完！
机械都被毁了，接下来要怎么办！
唔……
你们……


全部给我
醒过来！




你、你们……
太好了，终于听到了！
终于听到大家的声音了！
可恶……你给我记着！


最终是他的声音
唤醒了口袋妖怪……
走！
我们两人去打倒布鲁托！
哦！
呵呵……最开始还不对路子……
看来现在已经成为好搭档了！


我先返回本部！
接下来就交给你们两人了！
哦！
是！
这里好黑啊……
!!?
怎、怎么了广也？
什……
为什么它会在这里！


琥珀之光
阳光小小姐系列
第二十一话　再聚首！
策划/脚本：lostice
上色/后期：无敌TATA　瓶
监制：凌宇沫


偏偏这个时候遇上火箭队！？
哦呀，这位不是……
拥有神奇力量的黑暗女王大人，
还有会说话的小火鸡吗？
糟了，
糟了！
别过来！！
真是奇遇啊！好久不见！
是的，塔塔明白的。


两位护花使者似乎都不在啊。
看来机会难得。
和馆主对战后，
塔塔她明白的就是……
一直都想要你呢，加入火箭队，跟我们走吧！
不要啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊！
塔塔！不要怕我来保护你！！
自己很弱！谁都打不过这个事实！！


来吧，不要犹豫了。
你很清楚你是赢不了的吧？
糟了！糟了！我一个人打不过他们啊！
好死不死这种时候和大家走散！谁都可以！快来帮帮我啊！
给我住手！！
咿！对不起！！
前情提要：
塔塔在银叶市和伙伴走散，独自取得徽章后，在口袋妖怪中心再次遭遇了火箭队！



塔塔：安·幽塔，能够预感灾难的神秘少女，一直都是火箭队的目标。



凯西：火箭队入侵芳缘的小队队长之一，无论做什么事情也总是在道歉。


完败
竟然输了！？
好弱！
胜利！
因为口袋妖怪一开始就是残血啊……
为什么会是残血啊！？
刚才明明还说是特地来找我的！
不残血的话谁会来口袋妖怪中心啊！！
好了，总之，十分抱歉，请跟我走吧！
小默你这个骗子！！
小默：黑羽默，据说是塔塔的青梅竹马，自称是很厉害的口袋妖怪训练师。曾经被诅咒，寄宿在小火鸡体内。


干得好！默默！你比小默有用多啦！！
可恶！忘了这家伙！
别碰塔塔！！
别小看我！！本大爷还有杀手锏呢！
既然这里是口袋妖怪中心，
只要回复口袋妖怪或者从电脑里取出新的口袋妖怪的话……！
对不起，仪器因为刚才的爆炸都被弄坏了。
扑通！
默默：塔塔的口袋妖怪小火鸡，因为曾经被黑羽默附体所以会说人类的语言。


认输吧。
不行了，
好弱！！
弱过头啦！！
太弱了吧！！
好了，我们走吧！
放开我！！
放开塔塔！！
太缠人了！
呼
疼！！
呜啊！！


呜！
咦……？
为什么小火鸡受伤……我也会感到疼？
队长，会说话的小火鸡也要带走的吧？
啊，对不起！忘记了！
之前身体莫名其妙的疼，难道也是因为塔塔用小火鸡战斗过了？
（上一集的时候，塔塔使用小火鸡挑战道馆失败了！）
那是因为你们两个的身体联系还没有斩断啊！
出
现


诶诶诶
诶！！
九尾
神！！
你这家伙还真是好意思再出现啊！
哎呀，每次见面都这么大火气，咱可是来帮你们的啊！
九尾神！？难道就是之前那个！？


来！送你们
个礼物！
基拉帝
纳！拜
托了！
反转空
间传送
法！！
唔呀！
咦？
?
这是哪？
我应该
是在大
路上找
塔塔……


阿九！！
蠢蛋九！？
？
HP：0
想想办法！
HP：0
掏出
盲
冲


咦！？
等、等等！对、对不起！是我错了！！
手下留情啊！等等！！
我不想再被打飞啦！！


可恶，害本大爷丢了那么大的脸。
火箭队的宿命就是被打飞啦！
阿九——呜呜！太好了！！
还有你！九尾神！既然来了就顺便把塔塔身上的诅咒也解开呀！
咦？
那个又不关我的事情！虽然我是知道一些线索啦！
告诉我呀！
还不是告诉你们的时候捏！
你还是先想办法解决你跟小火鸡之间的问题吧！
等等！！
拜拜啦！！


我跟小火
鸡之间……
有什么
问题啊？
就这
样……
虽然修好口
袋妖怪中心
需要好几天，
但是旅行的
少年们还是
再一次成功
的阻止了火
箭队的新阴
谋（？），
再次踏上
了新的旅
途。
咦？来
得及吗？
啊，
等等，
走之前，
我要去
挑战一
下道馆。
没问题的，
听说银叶
市的徽章
很好拿。
啊！


完败
为什么——！？
哈哈哈哈哈！再来啊！！少年们！！
不战胜我的话是不会认可你们的！哈哈哈哈哈！
所以你上次拜托馆主的是……？
如果有表情凶恶的红头发和黄头发的狂妄矮子来挑战的话……
请不要轻易给他们徽章……！
你到底跟我们有啥仇啊！？
—未完待续—

口袋妖怪四格学园

擦地



对着窗子哈气！




漂亮的肌肉训练
一定要认真打扫！
玄关是整个房间的脸面！
看看我特别的大扫除方式。
随时都扛着钢筋锻炼身体的擎钢力士。
ばん
不要挥舞钢筋！
锻炼身体式大扫除！
バキ


各种意义上很忙……
忙了半天感觉没成效啊。
平时注意打扫就不会像现在这样了！
朝阳猪老师的职员室也要大扫除。
どぐっちゃり
朝阳猪在危机时会从鼻子里喷出烟来。
没看见……什么都没看见……
不要逃避了，老师。

房顶打扫的悲剧



旋转的钢齿轮




大扫除结束了！
学校变得好干净！
好舒服！
话说回来，那些垃圾堆到哪里去了？
教室。
什么时候弄进来的！
好幸福！

挑战滑雪


口袋妖怪学园外堆满了积雪。
冬天到了！
唔，我才不会输！
一直潜在沙里的沙鳄鱼
不要把雪当成沙子啊！
最喜欢脏东西的废袋怪。
不要把雪当成灰尘啊！
ゲホ
ゲホ


燃烧吧，滑雪！
所以说，今天……
要在学校后山教大家滑雪！
那么，好好享受滑雪吧！
我要燃烧起来啦！
朝阳猪体内炽热的火焰真的燃烧起来了。
カ〜ッ
じゅう
老师，不要把雪给融化啦！
不会滑雪
看我用钢筋来滑雪！
一直都带着钢筋锻炼身体的口袋妖怪擎钢力士。
这也是预料之中的事……
陷下去。
看我背着石头家来滑雪。
居住在石头里的口袋妖怪寄岩蟹。
这也是预料……
陷下去。

废箱怪校长



各种各样的滑雪



跳台


悬崖处有个跳台！
好，来挑战跳台滑雪吧……
好恐怖……
喊，恐怖吗？
我把身体像这样探出去都完全没事！
口袋妖怪
电鳗鱼。
知道了啦，赶紧放开我！
明明怕得要死……
ぎゅ〜

超级跳跃！


这、这也太危险了……
放弃吧……
雪熊宝宝也要看看。
啊……
鼻涕滑雪法。
どん
不～要
超级鼻涕滑雪法。
啊～


哐当
呀~
冬天到了！
口袋妖怪学园外堆满了积雪。
里面也堆满了积雪……
好冷。

春天出发去踏青!



www.dodland.com


轻便的眺望鼠
这便当还真是重啊。
嘿哟！
要我来帮你拿便当吗？
真的吗，眺望鼠。
ん
あ
颊袋里装着果实的眺望鼠。
来，放到我嘴里。
可以给你尝尝
果实便当
不用了……


踩着春天的大地
踩着春天的大地，前进！
出发咯！
漂浮移动的利古雷。
根本就没有踩到！
踩着大地……
你踩得太深了！
等、等等……

恐怖的吊桥①



恐怖的吊桥②




呀哈①
哇，是回声！
呀哈
呀哈！
景色真好啊！
是吗，我也来试试……
会从口中喷出毒气的废箱怪校长。
呀哈
山都倒下了！
抖动


呀哈②
好，我眺望鼠也来试试……
呀哈
掉落
果实便当
コロ〜ン
カラ〜ン

登上山顶


第一是我的！
我要第一个到达！
总算看到目的地了！
鬼重甲使用出超音速飞行！
我才是第一！
不过速度太快停不下来……
不要破坏目的地啊！

《口袋妖怪X·Y》战术系统探究——第六世代各属性分析（三）

文/koflover 编/乌冬

本辑我们继续有关属性的探讨。“属性”作为游戏战术的核心组成部分，能够衍生出PM能力、技能用法以及战术雏形等多方面的分析，希望读者朋友看了本文后能对游戏的战术系统有一个更清晰的认识。

虫系——两级分化的昆虫军团

虽然《口袋妖怪》的灵感是出自于田尻智幼年时捕虫生活，但虫系PM在游戏中的地位却一直很尴尬。如果为游戏中的18个属性划分出三六九等的话，虫系无疑是最“弱小”的属性。这种“弱小”主要体现在种族值，虫系一共有35种PM（只考虑最终进化形态，多形态的PM只算作同一只，不含阿尔修斯），但种族值不超过400（含400）的PM却有10只之多，种族值达到500（含500）的PM却只有9只，如果计算某个属性PM的平均种族值的话，虫系是“当之无愧”的倒数第一。另外，虫系PM的整体HP种族值也很低，HP最高的竟然是种族值只有86的巨翅蜻蜓，说明“血牛”这个词与虫系彻底无缘。

当然，虫系PM并非因为被设计者讨厌的原因才被设计得这么弱，而是因为虫子在自然界中本来就是弱小的，如果把蝴蝶、飞蛾、蜜蜂、蜻蜓这些昆虫设计成史前巨兽般的庞然大物，似乎也有点不合情理。如果玩家留意一下各个PM的身高和体重数据的话，会发现大部分虫系PM都比较“袖珍”，不过身长2.5米、体重200.5kg的大角蜈蚣却是个例外，像是有“肥大”之称的快龙，个头比大角蜈蚣还要小一点，而体重也基本相仿。

虽然虫系PM种族值低下是无可争议的事实，但喜欢虫系的玩家倒也不用灰心，一方面因为虫系中还是有几只高种族值的PM可用，尤其是还有3只种族值高达600的MEGA PM；另一方面，种族值的高低与PM实力的强弱并没有直接关系，像图图犬就是种族低但实力强的典范，而虫系中的核果兽、忍者蝉和大角蜈蚣也是同样的例子。

1.外强中干的虫系物攻

可能是为了突出“虫子的力气比较大”的特点，设计者赋予了虫系一大批能力优秀的攻击手。像MEGA大力甲虫、MEGA大钳甲虫和MEGA铁甲螳螂这三只MEGA PM的物攻能力就极其夸张，统统超过了主神兽的150大关，而且它们的特性统统可以直接或间接地提升自己的伤害输出。

不过虫系攻击的打击面却不敢恭维，它只克制了草、超、恶这三个属性，但不利属性却有7个之多，和草系攻击的打击面一样烂，但草系好歹是克制水系和地面系的重要攻击属性，并且攻击技能的性能也非常优秀，威力达到或超过90的技能

有一大把，而且还附带有不俗的特效。而虫系攻击的属性克制关系其实可有可无，草系、超能系和恶系都有足够多的攻击属性可以去对付；另外虫系攻击的性能也一般，百万角突威力高但命中不理想，飞弹针得配合技能连锁特性才能完全发挥出威力，攻击命令是金蜂后的专属技能，这样的话剩下的高威力技能就只有威力80的物攻技能十字钳。

由于十字钳的威力实在不够给力，而且也没有任何特效，这就在无形之中拉低了虫系PM的物攻档次。我们做个简单的计算来对比一下，如果一只物攻种族值100的普通系PM使用报恩，在属性克制关系没有变化的情况下，所造成的伤害相当于物攻种族值141的虫系PM使用十字钳。像是学不会百万角突和飞弹针的MEGA大钳甲虫、盖努塞克特、化石龙蝎这些高物攻的虫系PM，要想打出最高的虫系物攻输出就只能用十字钳，用“外强中干”这四个字来形容一点都不过分。

由于十字钳这点威力实在不够看，并且又没有任何来自于特效的补偿，所以玩家权衡再三后，会更倾向于选择威力更低但特效不俗的蜻蜓点水。蜻蜓点水无疑是个优秀的虫系物攻技能，但它毕竟威力太低，如果虫系物攻手选择了这个技能，就可以视作对虫系物攻输出的放弃。像技师特性的铁甲螳螂有时候就会出于追求物攻输出的考虑，放弃蜻蜓点水而选择能享受技师加成的虫蛀。

2.剑走轻灵的神技蜻蜓点水

尽管虫系攻击有着打击面和技能性能方面的先天不足，但在实战中恐怕没有任何一个对手敢忽略对虫系攻击的防范，这全是蜻蜓点水这个游击神技的功劳。蜻蜓点水的威力虽然偏低，但玩家使用这个技能的目的就是为了换人，相比起普通的换人指令来说，蜻蜓点水的伤害再低也是白赚的，即便不能给对方造成有效的伤害，哪怕能破一下鳞甲或坚硬特性，也完全可以满足了。

当玩家在使用被虫系攻击所克制的草系、恶系和超能系PM时，如果没能注意到对方PM有蜻蜓点水，那就会被狠狠地“揩一下油”，等轮到自己还手时对方已经换下场，技能很可能会打在具有高耐久或好抗性的盾牌PM身上。即便玩家使用的PM不被蜻蜓点水所克制，只要这只PM的物理耐久偏低，被蜻蜓点水占一下便宜也会相当吃不消。

由于能学蜻蜓点水的PM实在太多，除了MEGA铁甲螳螂这种虫系物攻手以外，也不乏来自其他属性的物攻巨头，比如物攻种族值高达145的灵兽形态拉恩德伦斯、物攻种族值高达140的达摩狒狒和霸空祖鸟等等。当然，非虫系PM的蜻蜓点水在伤害输出方面完全没法和虫系PM相比，比如物攻种族值145的灵兽形态拉恩德伦斯，蜻蜓点水的伤害输出只和物攻种族值80的金蜂后相当。另外，那些物攻不算一流，但却有威吓和再生力这种特别适合游击的特性的PM，同样也是蜻蜓点水的出色使用人选。况且蜻蜓点水本身追求的就是灵活换人和出其不意，没必要太在意它本身的伤害高低，并不一定限于高物攻或者是和游击的PM才能使用，在某些情况下一些纯特攻型PM也完全可以用到这个技能，比如巨翅蜻蜓、佐罗亚克和波尔托罗斯。既然蜻蜓点水是如此吃香的技能，任何一名玩家在对战中都不应该疏忽对这个技能的防范。

蜻蜓点水的用法主要有两大类：先手揩油和后发制人。前者适用于各类高速PM，如果使用者的速度不够快的话，甚至可以靠专爱围巾、顺风和欺骗空间这些方式来弥补，当然物攻如果能高一些就更理想了。携带专爱围巾的盖努塞克特便是此

道高手，它的物攻种族值已经有120，如果下载特性再提升了物攻就有相当于204物攻种族值的水准，这一记蜻蜓点水可不是揩油，而是掏走了对手的心。但盖努塞克特的蜻蜓点水可谓人人皆知，很容易被对手所针对，这就失去了出其不意的本意，所以玩家也可以考虑加速特性的巨翅蜻蜓、灵兽形态托尔涅罗斯、携带专爱围巾的佐罗亚克这些PM来使用这个战术。

用于后发制人的蜻蜓点水则是截然相反的情况，使用者依靠后手出招的蜻蜓点水来实现“后手换人”的目的，这样可以为我方的关键PM创造无伤上场的机会。像是携带弱点保险的龙舞快龙、携带空贝铃的1级莽撞小哥特拉，都非常需要队友为它这个创造无伤上场的机会。而使用后手蜻蜓点水的PM不要求有多高的物攻，只要耐久够高就可以了，即便它的速度不算慢，也可以通过挑选速度个体为0的品种来达到降速的目的。像MEGA铁甲螳螂、由库西、勇武秃鹫便是这个战术的优秀人选。

另外，蜻蜓点水还能起到“侦察对手换人动向”的效果。当玩家使用蜻蜓点水时，如果对方在同一回合使用了换人动作，那么可以先看到对方换上来的PM是哪一只，然后再借助蜻蜓点水来换上一只能够针对对方的PM；如果对方不换人的话，那么蜻蜓点水无论是先手还是后手，玩家都可以获得这个宝贵的情报，这时候就需要换上一只能够抵御对方攻击的PM。蜻蜓点水还有个作用就是解除禁止换人效果，在面对踩影特性的忍兽和哥特塞尔、蚁地狱特性的三地鼠时能起到一定的效果。

最后我们来谈一谈蜻蜓点水的应对方法。由于蜻蜓点水的厉害之处在于对换人主动权的绝对掌握，并且能够趁换人之机不断消耗对方的血量，所以利用钉子来针对蜻蜓点水的换人无疑是最佳选择。最适合针对蜻蜓点水的钉子技能还是石砾，一方面因为它见效快即便被驱雾扫掉也不会有多大损失，另一方面因为使用蜻蜓点水的PM有不少都是虫系或飞行系PM，石砾能对它们造成不错的伤害。如果玩家能够预判到对方使用蜻蜓点水的意图，那甚至可以在本回合直接用吼叫、吹飞或者龙尾，这不但能让对方针对性的换人计划破产，而且两次石砾的伤害也足以胜过蜻蜓点水的伤害消耗了。

3.特攻强化神技——蝶舞

与物攻技能相比，虫鸣这个虫系特攻技能倒不是很糟糕，毕竟十万伏特、火焰放射、冷冻光线这些常用的特攻技能与虫鸣都是同一威力档次，虫鸣只是输在了打击面上。虫鸣是所有虫系特攻手都能学会的技能，虽然它们不像那些虫系物攻手那样有着夸张的种族值，特攻最高的烈火蛾也只有135的种族值而已，但因为技能威力的关系，实际伤害输出能力绝对不比那些用十字钳或蜻蜓点水的虫系物攻手来得差。另外，有不少虫系特攻手可以靠有色眼镜这个特性来间接提高打击面，这样的话虫鸣除了对少数“火+飞”、“鬼+毒”、“钢+仙”等复合属性的PM伤害减半以外，对绝大多数PM都可以确保有正常的1倍伤害，被人诟病的打击面问题也得到了很好的缓解。不过，虫鸣的打击面毕竟是用特性换来的，由于特性是PM战斗力的重要影响要素，拿特性换打击面究竟值不值还不太好说。

当然，虫系的特攻输出能力绝对不是仰仗着虫鸣这个只能算是效果一般的技能，而是得益于蝶舞这个特攻强化神技。能够同时提升特攻、特防和速度的蝶舞基本上是虫系PM的专利（目前能学蝶舞的非虫系PM只有金香仙子），它的效果到底有多强，我们试想一下龙舞和冥想就能明白。即便是种族值弱小的虫系特攻手，只要能设法蝶舞一次，就完全有资本和对方

的特攻手叫板，像是能学蝶舞而且又有有色眼镜特性的巴大蝴、末入蛾、翼路飞蛾这几只PM，在虫系特攻输出方面的表现应该算是比较顶尖的，可惜这几只PM的种族值都不高，最高的末入蛾也只有450的种族值而已。而种族值本来就高达550的烈火蛾，一旦蝶舞的话就更加可怕了，放任它蝶舞比起放任快龙和暴鲤龙龙舞的后果还要严重，不过烈火蛾“虫+火”的双本系攻击有一箩筐的盲点，且它的特攻技能并不算丰富，无论怎么配招，都会遇到自己完全搞不定的PM，这时候烈火蛾就得羡慕末入蛾的有色眼镜特性了。

末入蛾和雨蛾这两只PM不但能学蝶舞，而且还能使用接力棒，一旦将蝶舞接力给拉迪奥斯这种级别的特攻手，恐怕对手就会叫苦不迭。种族值更高并且有催眠粉的末入蛾往往是蝶舞接力的首选，但雨蛾的威吓特性对接力的成功率也起到了至关重要的作用。虽然两只PM的耐久都比较差，很容易被一击秒杀，但这正好让气息腰带这个道具有机会发挥出最大的价值。

除了蝶舞以外，虫系还有萤火这个性能同样卓越的特攻强化神技，一次性强化3级特攻的效果实在了得。不过能学萤火的PM目前只有图图犬、萤火虫和玛娜菲这三只PM，前两只PM只能设法把萤火接力给队友，不过因为没有强化速度的关系，被接力萤火的特攻手未必有被接力蝶舞的特攻手战斗力强；而玛娜菲的萤火只能自用，但这只PM除了萤火和种族值外就没有任何亮点，特攻技能也相对贫乏，尤其是失去了永雨天气的支持后，已经离开了一线特攻手的行列。

4.钉子神技粘网

虫系虽然PM整体实力不佳，但却在数量极其有限的技能中涌现出了多个堪称“神技”的技能，之前提到的蜻蜓点水、蝶舞和萤火，以及这里要分析的粘网，还有那个性能不俗但只有绚丽蝶才能学会的粉尘，都有着性能极其优异且作用无法被其他技能替代的优点。粘网作为本作中新增的第四种钉子技能，从《口袋妖怪 X·Y》刚发售之际就受到了玩家的广泛关注。

粘网的效果是让对方换上来的PM降低1级速度，但飞行系和浮游特性的PM不受影响。我们知道速度是快攻手的生命线，它们可以为了速度而牺牲一些物攻或特攻能力，但反过来拿速度换攻击是绝对行不通的，所以很多快攻手会选择极限速度而不是极限物攻或特攻，提升速度的专爱围巾也远比专爱头巾和专爱眼镜吃香的多。而粘网的存在无异于扼住了这些快攻手的咽喉，在没有先手优势的情况下，它们轻则少打出一回合攻击输出，重则会完全丧失出手攻击的机会。

粘网除了能限制对方快攻手的攻击输出，也能为我方的快攻手扫清障碍。比如剑舞叠翅鲨龙是一个非常优秀的清场PM，但因为自身速度不够快，在遇到速度更快且会冷冻光的PM时就只好被逼下场，之前剑舞的成果就此毁于一旦，此时如果有粘网的帮助，它就可以抢在冷冻光出手之前将对方秒杀。粘网能做的事情还有很多很多，简单来说，玩家可以把粘网看作一个持续时间无限的顺风或欺骗空间，只要是那些需要顺风、欺骗空间或速度接力来完成的战术，都可以和粘网进行搭配。不过粘网毕竟只能使对方降低1级速度，与顺风、欺骗空间和速度接力的提速效果还是没法比，这一点玩家务必要注意。

虽然粘网有着优异的性能，但目前能学会粘网的PM实在是太少了，一共只有凶蜘蛛、图图犬、壶壶龟、雨蛾、叶娘蚕和电狼蛛这几只，可以说是虫系PM的专利。由于这些会粘网的PM整体实力偏低，所以笔者由衷希望在重制的《红宝石·蓝宝石

袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》中加入粘网的定点教学，让更多有实力的PM将这个技能发扬光大。就目前来看，壶壶龟、叶娘蚕和电狼蛛算是比较不错的粘网人选，壶壶龟有强大的耐久作为支撑，叶娘蚕有接力能力且攻击能力也不错，电狼蛛能够在属性上克制不吃粘网的飞行系，并且在撒完粘网后就能立刻用变压交换下场。

粘网、石砾、驱雾以及好强/好胜这四个技能（特性）之间的关系也值得一提。因为粘网对飞行系PM无效，而石砾却能对其造成更高的伤害，所以玩家如果能撒下“粘网+石砾”的话就能给对方带来更大的威胁，迫使对方必须用驱雾来把这些钉子统统扫掉。而驱雾这招一般都会用好强或好胜特性的PM来应对，比如化身形态的托尔涅罗斯、美丽龙、手刀超人等等，而且这些PM同时也是粘网的克星，尤其是速度本身够慢而且还有先制攻击的手刀超人。

新版本代表PM分析

在PM分析环节中，我们并不以实力强弱作为挑选标准，而是看这只PM到底能否展现出新版本战术的特点。这样的话读者朋友就可以通过这只PM的分析，来举一反三了解到这种战术是如何运用的。

No.212 铁甲螳螂

虽然虫系PM的实力普遍不济，但铁甲螳螂从《白金》版本起直至今日，都霸占着顶尖PM的位置。固然钢属性带来的抗性和子弹拳的先制攻击在其中起到了关键性作用，但如果铁甲螳螂不是“虫+钢”的属性，而换成“飞+钢”之类的话，恐怕它也不会有如此的辉煌，毕竟蜻蜓点水也是关键技能之一。铁甲螳螂的技能虽然不多，但用法却很灵活，无论是纯攻击、强化后攻击、半攻击半防守还是纯防守的战术，它都能运用自如，这可能才是它深受玩家青睐的重要原因。另外铁甲螳螂也是使用驱雾的优秀人选，无论是在攻击向还是防守向战术中，都能派上用场。至于MEGA进化只是铁甲螳螂的一种选择，毕竟不MEGA进化的铁甲螳螂在道具选择方面有更多的自由。



No.213 壶壶龟

壶壶龟虽然有超高的两防，但毕竟HP太低，实际耐久算不上特别优秀，另外它的抗性非常可怜，防守技能也比较匮乏，拿来防守的话恐怕远不如同属性的核果兽和铁甲螳螂那么好用。不过它在本作中得到了显著的加强，首先它是除图图犬之外惟一能同时撒石砾和粘网的PM，只要能抵挡的住对手的攻击，便不愁在场上没事可做；另外，束缚技的持续伤害由每回合1/16提高到每回合1/8，使壶壶龟的消耗能力也更上一层楼，它不仅可以靠卷紧来耗血，并且还能把对方PM困在场上，使对方

不能第一时间换上会驱雾的PM。

No.214 大力甲虫

在第四世代和第五世代中低迷已久的大力甲虫，在本作中通过MEGA进化形态重新焕发出生机。MEGA大力甲虫的物攻种族值仅次于MEGA超梦X，但因为本系物攻技能的威力更高，实际物攻伤害输出还要更胜MEGA超梦X一筹。飞弹针取代了命中不足的百万角突，成为了MEGA大力甲虫的虫系主攻技能，虽然虫系攻击的打击面有很大的缺陷，但MEGA大力甲虫靠着肉搏、岩石爆破和地震这些高威力技能，就可以做到“全PM无盲点”。另外种子机枪对水系和地面系的克制效果也相当有用。



No.545 大角蜈蚣

大角蜈蚣在本作中不但增加了10点物攻种族值，而且又获得了加速这个极其优秀的特性，从此成为加速接力的第三人。忍者蝉、火鸡斗士和大角蜈蚣这三只PM可谓各有千秋，忍者蝉比较擅长先手替身和先手蜻蜓点水，尽管接力成功率不高但游击能力却足够出色；火鸡斗士则是通过卓越的攻击能力来喝退对手，从而寻求接力的机会；而大角蜈蚣则胜在对格斗和草系攻击的4倍抗性，再加上铁壁来强化物防的话，强行顶着对手的攻击来接力也是完全可能的，况且会铁壁的大角蜈蚣往往还有把弱点保险的强化效果接力出去的机会。

No.649 盖努塞克特

盖努塞克特作为虫系惟一的神兽，虽然在实战中的表现不及同属性的铁甲螳螂，却也代表着虫系PM的最强实力，在最近的剧场版配信中盖努塞克特又获得了神速这个珍贵的先制技能，可谓如虎添翼。盖努塞克特的用法非常简单，带上专爱围巾后就能争取到足够的先手优势，如果它上场时下载特性提升了物攻，那就用蜻蜓点水来狠狠地“揩一下油”，等它再度上场时就又可以再发动一次下载特性。如果下载特性提升了特攻，那就用虫鸣、冷冻光、火焰放射、十万伏特这类特攻技能，不求一定打出属性克制的效果，只要能把提升过特攻的伤害打出来，哪怕是被对方换上来的PM抵挡下来，也是可以接受的，毕竟盖努塞克特更看重的是反复的游击。另外盖努塞克特也有带专爱头巾的打法，能让神速和蜻蜓点水有更高的威力，但灵活性就比带专爱围巾的时候差一些。



口袋妖怪详尽分析

——准神篇（上）

文/koflover　编/乌冬

在本辑的栏目中，我们来聊聊有关“准神”的内容。准神就是准神兽，指的是接近于神兽的实力强度（种族值总和高达600）但又不具有神格（不像神兽那样是游戏中惟一且不可生蛋繁殖）的精灵。历代游戏中至今一共推出了7只准神兽，它们不但有着出众的外表和实力，而且在玩法套路上也是丰富多变。

本文以《口袋妖怪 X·Y》为战术讨论环境，一般不涉及精灵的培育环节，默认玩家已可使用达到最理想状态的精灵，并以50级为基准。为了叙述方便，在介绍努力分配方案时会忽略掉剩余4点努力值的情况，玩家酌情利用即可；而性格也不再列出具体的名称，毕竟查性格表或者背诵性格表还是挺麻烦的事情。

在战术打法介绍的环节中，“必备技能”指的是在这种打法中绝对不可以被替换的核心技能；而“优先技能”指的是在这种打法中比较重要的关键技能，但不强求都带上，而且也有被替换的可能性；“备选技能”的意思是那些各有千秋、无法确定到底该选哪个的技能，除了笔者的个人推荐外，玩家也可以在这只精灵的技能列表中选出一些自己中意的技能去进行尝试；而“/”的意思是这两招只能选其一。

虽然本文不涉及玩家在游戏中的精灵培育过程，但并不意味着作者就赞同修改，事实上过度的修改以及交易修改精灵的行为，会极大的破坏游戏环境，使得靠自己努力的玩家最终离开这个游戏。在官方还没有对修改行为进行大力惩治的时候，希望各位热爱《口袋妖怪》的玩家，不要贪图这一时方便，一起为维护游戏环境而努力吧。

快龙
（カイリュ-/Dragonite）

全国图鉴编号：149	分类：龙族精灵
身高：2.2m	体重：210.0kg

进化流程

No.147迷你龙（ミニリュウ/Dratini）

↓30级

No.148哈克龙（ハクリュ–/Dragonair）

↓55级

No.149快龙（カイリュ–/Dragonite）

能力方面

种族值					
HP	91	物攻	134	物防	95
特攻	100	特防	100	速度	80
50级能力极限值					
HP	198	物攻	204	物防	161
特攻	167	特防	167	速度	145
100级能力极限值					
HP	386	物攻	403	物防	317
特攻	328	特防	328	速度	284

属性为龙+飞，受到的攻击效果如下

效果4倍：冰
效果2倍：岩、龙、仙
效果1/2：火、水、虫、斗
效果1/4：草
完全无效：地

特性

精神力（せいしんりょく/Inner Focus）：拥有该特性的精灵不会因为对手的攻击而害怕。不能防止打消气合拳蓄力时的害怕效果。破格特性可以无视精神力特性。

隐藏特性

鳞甲（マルチスケイル/Multiscale）：拥有该特性的精灵在HP全满时，受到的伤害减半。对固定伤害技能无效，只能减少连续攻击技能的第一次攻击的伤害。在替身状态下若HP全满，也能使替身受到的伤害减半。破格特性可以无视鳞甲特性。

升级技能一览

Lv1：暴风（ぼうふう/Hurricane）
Lv1：火焰拳（ほのおのパンチ/Fire Punch）
Lv1：雷电拳(かみなりパンチ/Thunder Punch）
Lv1：羽休（はねやすめ/Roost）
Lv1：卷紧（まきつく/Wrap）
Lv1：龙卷（たつまき/Twister）
Lv5：电磁波（でんじは/Thunder Wave）
Lv11：龙卷（たつまき/Twister）
Lv15：龙之怒（りゅうのいかり/Dragon Rage）
Lv21：打倒（たたきつける/Slam）
Lv33：龙尾（ドラゴンテール/Dragon Tail）
Lv39：水之尾（アクアテール/Aqua Tail）
Lv47：龙潜（ドラゴンダイブ/Dragon Rush）
Lv53：神秘守护（しんぴのまもり/Safeguard）
Lv55：翅膀拍击（つばさでうつ/Wing Attack）
Lv61：龙舞（りゅうのまい/Dragon Dance）
Lv67：逆鳞（げきりん/Outrage）
Lv75：破坏光线（はかいこうせん/Hyper Beam）
Lv81：暴风（ぼうふう/Hurricane）

本作可以习得的技能机器

TM01	TM02	TM05	TM06
TM07	TM10	TM11	TM13
TM14	TM15	TM16	TM17
TM18	TM19	TM20	TM21
TM24	TM25	TM26	TM27
TM31	TM32	TM35	TM37
TM38	TM39	TM40	TM42
TM44	TM45	TM48	TM51
TM52	TM56	TM58	TM59
TM68	TM71	TM73	TM78
TM80	TM82	TM87	TM88
TM90	TM94	TM98	TM100
HM01	HM02	HM03	HM04
HM05			

遗传技能一览

水流喷射（アクアジェット/Aqua Jet）
龙之息（りゅうのいぶき/Dragonbreath）
龙舞（りゅうのまい/Dragon Dance）
龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse）
龙潜（ドラゴンダイブ/Dragon Rush）
神速（しんそく/Extremspeed）
黑雾（くろいきり/Haze）
钢之尾（アイアンテール/Iron Tail）
白雾（しろいきり/Mist）
超音波（ちょうおんぱ/Supersonic）
水之波动（みずのはどう/Water Pulse）

特殊渠道技能和主要出处

流星群（りゅうせいぐん/Draco Meteor）
本作定点教学。

潜水（ダイビング/Dive）
第五代技能机器HM06。

勒住（しめつける/Bind）
第五代定点教学。

热风（ねっぷう/Heat Wave）
第五代定点教学。

冷冻拳（れいとうパンチ/Ice Punch）
第五代定点教学。

冻结之风（こごえるかぜ/Icy Wind）
第五代定点教学。

铁头（アイアンヘッド/Iron Head）
第五代定点教学。

鼾声（いびき/Snore）
第五代定点教学。

蛮力（ばかぢから/Superpower）
第五代定点教学。

顺风（おいかぜ/Tailwind）
第五代定点教学。

气合拳（きあいパンチ/Focus Punch）
第四代技能机器TM01。

电击波（でんげきは/Shock Wave）
第四代技能机器TM34。

秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
第四代技能机器TM43。

忍耐（こらえる/Endure）
第四代技能机器TM58。

诱惑（ゆうわく/Captivate）
第四代技能机器TM78。

自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
第四代技能机器TM83。

驱雾（きりばらい/Defog）
《珍珠・钻石》白金技能机器HM05。

漩涡（うずしお/Whirlpool）
《心金・灵银》技能机器HM05。

真空斩（エアカッター/Air Cutter）
第四代定点教学。

连续切（れんぞくぎり/Fury Cutter）
第四代定点教学。

怪风（あやしいかぜ/Ominous Wind）
第四代定点教学。

迅星（スピードスター/Swift）
第四代定点教学。

泼泥（どろかけ/Mud-Slap）
第四代定点教学。

头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学。

压制（のしかかり/Body Slam）
第三代定点教学。

舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）
第三代定点教学。

模仿（ものまね/Mimic）
第三代定点教学。

爆裂拳（ばくれつパンチ/Dynamicpunch）
《绿宝石》定点教学。

治愈之铃（いやしのすず/Heal Bell）
《口袋妖怪XD》黑暗技能净化。



精灵特点分析

快龙是一只多才多艺的全能精灵，在攻守两端都有卓越的表现。在攻击方面，快龙可以凭借龙舞和弱点保险的强化效果来增加自己的伤害输出，而且丰富多彩的攻击技能也足以保证对不同类型的对手都能造成有效的伤害；防守方面，快龙有“鳞甲+羽休”的组合来保证自己的抗击打能力，即便无法保持满血状态，也能凭借自身抗性来完成一些联防的任务。快龙的技能配置又是出了名的丰富，无论是全技能强攻、强化后攻击、二刀流攻击、半攻半守和纯防守的战术，它都能应付得来，所以如果玩家对快龙这只精灵情有独钟的话，完全可以培养出一只战术风格各异的“快龙军团”出来。当然，鳞甲特性

的快龙是玩家优先考虑的培养对象，除非玩家为了使用一些前作传送技能才会考虑到精神力特性。

常用技能推荐

神速（しんそく/Extremspeed）

快龙的标志攻击技能之一，虽然伤害输出不如火矢鹰和手刀超人的先制攻击，但先制度更高，在双方靠先制攻击互拼的时候就有很大的优势。快龙凭借龙舞或弱点保险来强化物攻后，有望依靠神速来先手秒杀对方的高速精灵或是会先制攻击的精灵，只是这样做的话事先最好稍微进行一些计算（强化两级物攻后，对无HP和物防努力的上忍蛙和玛狃拉的伤害最低也有九成）。

龙舞

（りゅうのまい/Dragon Dance）

快龙的常用强化技能，它凭借鳞甲的效果不难找到龙舞的机会，而龙舞一次后就变成一只高攻击、高速度且耐久不俗的重型坦克，并且还可以搭配弱点保险来一次性获得更好的攻击强化效果。快龙为了保证龙舞后有足够的速度优势，一般都需要加满速度努力并有性格加成，这样的话龙舞一次后速度可达217，比速度种族值145的精灵的极限速度值216还高一点；如果快龙不用性格加速度的话，那龙舞一次后只有198的速度，与速度种族值128的精灵的极限速度值相同。

如果对手任由快龙龙舞且没有专门针对快龙的手段的话，就会因此蒙受巨大的损失。在双打和三打中，快龙虽然很难顶着对方的合击去龙舞，但如果队友保护得当的话依然有龙舞的机会。

龙爪

（ドラゴンクロ—/Dragon Claw）

威力不高但性能稳定可靠的本系物攻技能，尤其是快龙如果强化过物攻后，更要用稳定的技能来维护那来之不易的强化效果。

龙潜

（ドラゴンダイブ/Dragon Rush）

威力虽高但命中太差的本系物攻技能，但对变小状态的精灵有必中且伤害翻倍的效果，可以拿来针对用变小的快乐蛋、气球鬼之类的精灵。

逆鳞（げきりん/Outrage）

威力强大但副作用也很严重的本系物攻技能，一旦开始攻击后就无法换招和交换下场，很容易被对方抓住机会进行反击。当扫清了对方队伍中的钢系和仙系精灵后，就可以拿来进行一波扫荡了，配合



www.dooland.com

强化物攻手段后的效果会更好。

羽休（はねやすめ/Roost）

该技能的作用不仅仅是回血，而是让鳞甲特性能够得到反复利用，对防守型快龙来说是必备技能，而攻击型快龙为了增加自身的持续作战能力，也会经常考虑使用此技能。

火焰拳（ほのおのパンチ/Fire Punch）

威力不高但打击面优秀的常用物攻技能，主要用来打击那些抵抗龙系攻击的钢系精灵。虽然蛮力和地震也克钢，但若要对付盔甲鸟、核果怪、多塔克、铁盘坚果这类复合属性的钢系精灵，惟一有火焰拳最佳。

铁头（アイアンヘッド/Iron Head）

备用物攻技能，主要目的是用来打击不吃龙系攻击的仙系精灵，对冰系和岩系的克制效果也能派上用场，比钢之尾的威力低但胜在命中稳定。这招虽然能克制大部分仙系精灵，但却克不了玛利露利和钢嘴娃娃。

雷电拳（かみなりパンチ/Thunder Punch）

备用物攻技能，主要目的是用来对付不吃龙系攻击且不被铁头所克制的玛利露利，另外对暴鲤龙的4倍杀伤也非常关键。

地震（じしん/Earthquake）

备用物攻技能，打击面广泛且威力不俗，但因为盲点太多也容易给对手留下可乘之机。即便对方精灵在属性和特性上不免疫地震，也要注意它是否携带了气球。

蛮力（ばかぢから/Superpower）

备用物攻技能，威力、打击面和命中率都相当优秀，但降低物攻物防的副作用使快龙无法留在场上持续攻击，也不适合搭配龙舞和弱点保险。

流星群（りゅうせいぐん/Draco Meteor）

快龙的主力本系特攻技能，无论是打双刀流或是特攻流战术都能起到很大的作用。即便是以龙舞为核心技能的物攻强化打法，偶尔也会用到这招来对付一些物理盾牌。

龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse）

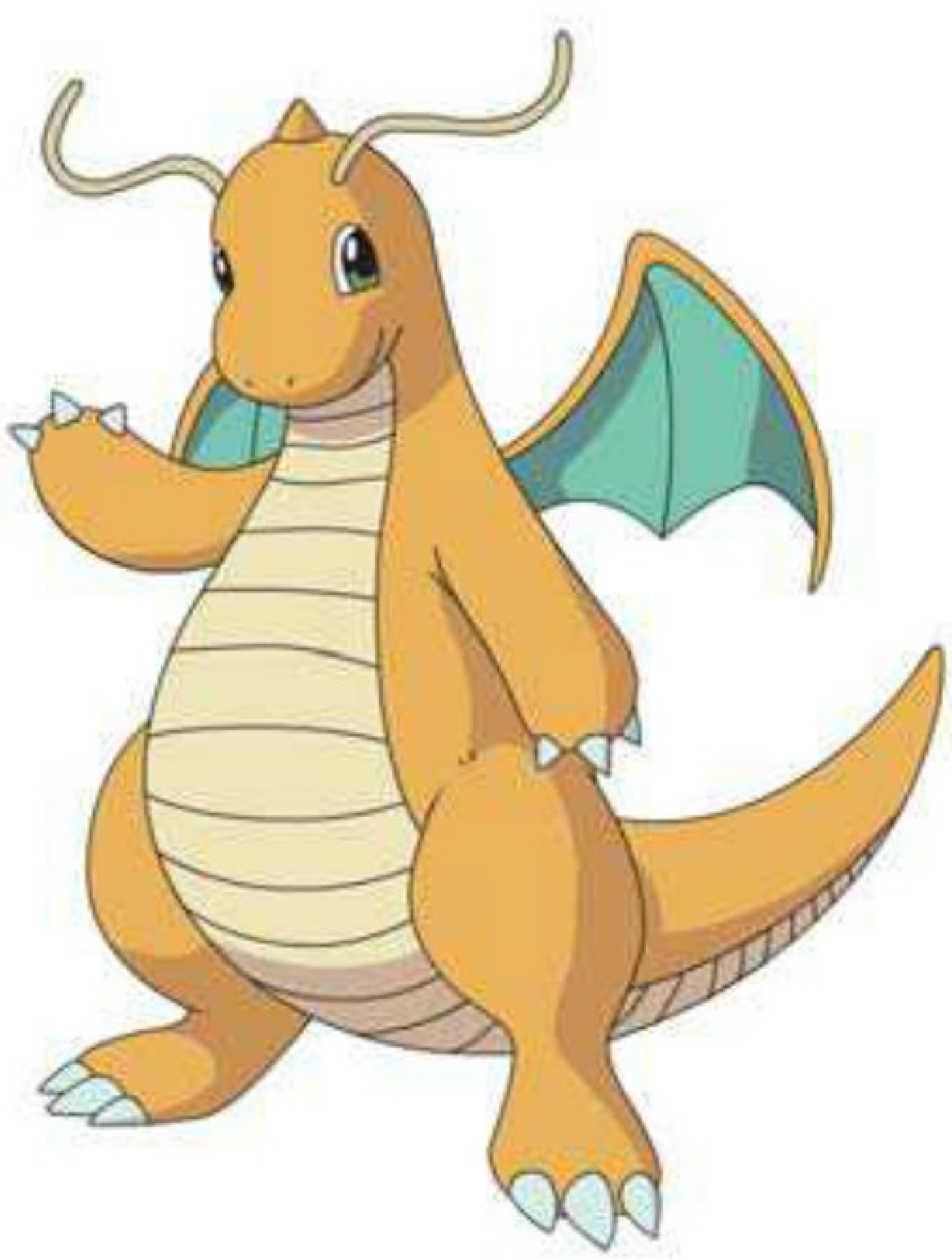
比流星群威力低很多，但性能比较稳定的本系特攻技能，虽然不太适合用来游击，但配合弱点保险的强化效果后倒是能提供稳定的特攻输出。

暴风（ぼうふう/Hurricane）

威力强大的本系特攻技能，由于命中太差一般都要在雨天天气中使用，使用起来不是很方便。

大字火（だいもんじ/Fire Blast）

主要用来针对钢系精灵的特攻技能，如果玩家对它的命中率也没有信心的话，可以将其换成火焰放射（かえんほうしゃ/Flamethrower）或热风（ねっぷう/Heat Wave）。



十万伏特（10まんボルト/Thunderbolt）

备选特攻技能，与雷电拳一样可用来打击玛利露利和暴鲤龙。如果队友能提供雨天支持的话，也可以换成雷电（かみなり/Thunder）。

替身（みがわり/Substitute）

可以有效防止诸如鬼火、电磁波、寄生种子之类的干扰技能，使快龙能够用龙舞更顺利的强化下去。另外，配合羽休、许愿之类的回血技能以及鳞甲特性，有望造出一个不会被一击打破的超强替身，只是操作难度很大而且需要对手一定程度的“配合”。

电磁波（でんじは/Thunder Wave）

非常强大的干扰和防守向技能，配合羽休的回血和鳞甲特性的伤害减免，能使快龙变成一个防守能力出色且不失攻击性的超级盾牌。

驱雾（きりばらい/Defog）

在本作中非常热门的扫钉子技能，不但能为团队解除后顾之忧，同时也能在一定程度上缓解快龙自己怕石砾的缺点。但使用驱雾时要注意对方好强特性的精灵，比如手刀超人、托尔涅罗斯等等。还有这招无法和鳞甲特性共存。

卷紧（まきつく/Wrap）

由于束缚类技能在本作中的大幅度加强，猎杀战术对快龙来说也值得一用。尤其在对付一些难啃的硬骨头时，靠着电磁波的行动干扰和羽休的回血就能耗掉它大量HP。虽然漩涡（うずしお/Whirlpool）也有类似效果且威力更高，但因为无法和鳞甲特性共存的缘故，只得忍痛弃用。

治愈之铃（いやしのすず/Heal Bell）

这招除了帮助队友解除异常状态外，还有个作用就是让队友靠睡眠回满血后再立刻醒来，对于一些依赖睡眠回血的盾牌精灵来说是良好的支援。而快龙本身也算是个合格的队医，只是这招想要在实机上入手的话比较困难，而且无法和鳞甲特性以及遗传技能共存。

常用道具推荐

弱点保险（じゃくてんほけん/Weakness Policy）

这是快龙在如今最为流行的携带道具，快龙借助鳞甲特性的效果可以抗住一次属性克制攻击，并在当回合使用一次龙舞，这样的话在下回合就可以靠3级物攻和1级速度来扫荡对方队伍了。如果对方场上精灵的速度能超过217，或是会先制攻击的话，那快龙就必须需要用神速来和它对拼，凭借3级物攻的优势应该不难胜出。

有经验的对手在对付这种快龙时，一般会设法在不触发弱点保险的情况下先消耗快龙的血量从而破掉鳞甲特性，然后再用属性克制攻击来收尾，或是干脆用龙尾或打落来达到一举两得的目的。玩家在使用这种快龙时要做好应对上述情况的准备。

剩饭（たべのこし/Leftovers)

经典的持续回复道具，单次回复效果虽弱却足以水滴穿石。尤其是快龙的血量为7/16，用一次羽休后还差1/16才满血的时候，剩饭的那点回复就能起到质变效果了，当然这种情况在实战中并不多见。

李子果（ラムのみ/Lum Berry）

多功能的一次性消耗道具，可以让快龙在龙舞过程中摆脱对方的大部分干扰技能，也可以解除逆鳞后的混乱状态，在双打和三打中配合队友的虚张声势也是一个简单实用的小技巧。

生命玉（いのちのたま/Life Orb）

能显著提升快龙的伤害输出，搭配龙舞后的效果也不错。生命玉损失的那部分血量得靠羽休来补回，快龙最好在半血以

上时就用羽休，这样就有希望再度激活鳞甲特性。

防尘眼镜
（ぼうじんゴーグル/Safety Goggles）

快龙有了它以后就不再惧怕沙尘暴和冰雹的持续伤害，可以更好的融入到沙尘暴队伍或冰雹队伍中，同时鳞甲特性也能得到正常的发挥。不过玩家也会出现把满血快龙换上来抗一下攻击的情况，这时候天气伤害就不会影响到鳞甲特性了。另外，防尘眼镜也可以防范各种粉尘类技能，尤其是蘑菇孢子和催眠粉。如果对方没有识破快龙身上带的是防尘眼镜，并且用蘑菇斗士或妙蛙花贸然催眠的话，快龙就要把握住这次机会好好做点事情。

专爱头巾
（こだわりハチマキ/Choice Band）

专爱头巾虽然不值得快龙去优先考虑，但在特殊情况下还是可以发挥出效果。“专爱头巾神速”可以拿来应付对方的残血高攻精灵，比如剑舞后的火矢鹰、腹太鼓后的玛利露利或多次龙舞后的暴鲤龙，这样可以摆脱被灭队的危险。专爱围巾（こだわりスカ－フ/Choice Scarf）在某种程度上也有类似效果，但对于有神速的快龙来说还是专爱头巾更实在一些。

突击背心
（とつげきチョッキ/Assault Vest）

仅限于“全攻型快龙”才会用到的道具，虽然“鳞甲特性+突击背心”的防御效果看起来很爽，但带了突击背心后的快龙不能用羽休回血，不能用龙舞强化，甚至连替身、电磁波这些技能都不能用，付出的代价实在有点大。

光粉（ひかりのこな/BrightPowder）

虽然把光粉称作快龙的“常用道具”似乎有点勉强，但对于防守型快龙来说确实值得一试。如果满血快龙能凭借光粉成功回避对手一次攻击，那光粉的收益恐怕抵得上十来个剩饭；如果快龙凭借光粉成功保住一次替身，那光粉的收益至少相当于4个剩饭；但如果不是这两种情况的话，光粉就没有多少存在感了。

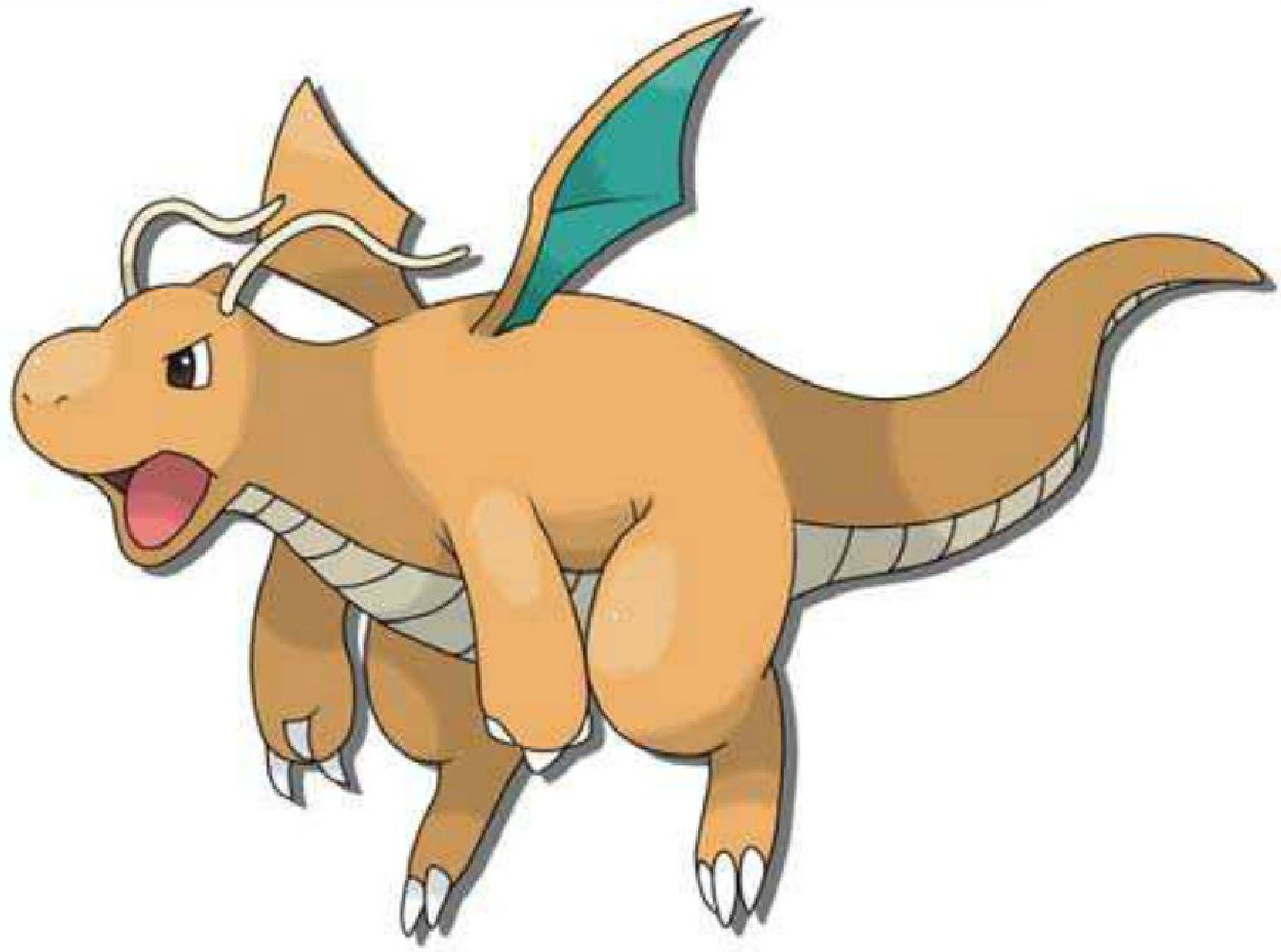
战术打法介绍

龙舞强化打法

特性选择：鳞甲
努力性格：详见下文分析
可选道具：弱点保险、李子果、生命玉、防尘眼镜、剩饭
必备技能：龙舞
优先技能：龙爪/逆鳞/龙潜、神速
备选技能：上文推荐物攻技能、替身、羽休

由于快龙的速度能力有限但耐久却有不俗水准，所以龙舞强化打法能够最大限度发挥出它在攻击方面的潜力。虽然这个战术的思路很简单，但配招的变化套路挺丰富，在不同操作习惯的玩家手中更是大相径庭。大体来说，只龙舞一次和多次龙舞代表着截然相反的两种典型风格。

如果快龙只龙舞一次便出手攻击，那就要让这一次龙舞后的攻击尽可能造成更大的伤害，所以这种快龙一般会考虑“物攻努力252、速度努力252、性格加速度减特攻”的努力性格方案，这样不但能提高单次攻击的伤害，而且还能确保龙舞一次后有足够的速度优势，另外弱点保险和李子果等道具也特别契合这种风格。快龙为了不使自己龙舞一次后的便轻易鸣金收兵，就必须要保证技能打击面，像是能防住龙系攻击的钢系和仙系精灵，能重创快龙的会冰系技能的精灵都是快龙必须要逾越的障碍。显然，快龙无论怎么配招和变更道具，都无法让自己在任何情况下都应对自如，毕竟火焰拳能克钢系精灵却打不了玛利露利，铁头能克仙系精灵但遇到钢系精灵时又派不上用场。在这种情况下，玩家只能先设法试探对方队伍的构成，用



其他精灵尽量消耗快龙天敌的战斗力，然后再把快龙派上来龙舞会是一种稳妥的办法。

如果快龙打算多次龙舞，然后用攻击和速度优势扫荡对方全队的话，那就要作一些打持久战的准备。首先，快龙的速度没必要追求极限，毕竟快龙如果能龙舞个两三次以后，还比它速度快的精灵已经屈指可数了，把速度努力值匀一些给耐久还是相当必要的，但物攻努力值还是加满252点为好。另外，快龙也没必要一味追求打击面，因为只要自己龙舞的次数够多，即便用1倍伤害甚至1/2伤害的技能也足以对付天敌，比如钢系精灵就可以用龙爪或逆鳞来死磕，仙系精灵也基本能用神速来解决，这样的话快龙就可以留出一个技能栏来干其他的事情，比如用羽休来回血。而道具方面，生命玉和剩饭就比较适合这种风格，前者投入小却回报丰厚，后者的持续回血积累起来没准能多争取到一次攻击甚至龙舞的机会。

物理强攻打法

特性选择：鳞甲

努力性格：物攻252，速度和耐久酌情分配，性格加物攻减物防

可选道具：专爱头巾、专爱围巾、生命玉、防尘眼镜、剩饭

必备技能：无

优先技能：龙爪/逆鳞/龙潜、神速、羽休、流星群、蛮力

备选技能：上文推荐物攻技能、电磁波

物理强攻打法其实也就是不龙舞的物攻快龙，它牺牲了强化后的物攻和速度优势，但换来了更灵活的操作方式，既可以和对手正面对攻，又能兼顾防守，可谓团队中的“润滑剂”。根据携带道具的不同，这种物理强攻打法的风格也有一定程度的出入。

比如说快龙带专爱头巾的话，那神速的救场能力就非常突出，如果对手没有意识到快龙带的是专爱头巾，那很可能因为错误估计了神速的伤害而导致减员损失，另外“专爱头巾逆鳞”、“专爱头巾蛮力”也相当有特色。如果快龙带的是专爱围巾，那么在速度方面最好多投入一些努力值甚至是达到极限速度，这样的话就能用逆鳞、蛮力或流星群这类高威力技能来秒掉对方的残血高速精灵，而神速在这种场合下的意义就不大了。

上述的两个专爱道具非常适合游击，而生命玉、防尘眼镜和剩饭就更侧重留场，快龙此时就不大适合用蛮力和流星群这种会降低自身能力的技能了，而羽休和电磁波就能发挥出更大的作用。

双刀攻击打法

特性选择：鳞甲
努力性格：物攻、特攻和速度这三项酌情分配，性格加物攻减物防
可选道具：弱点保险、生命玉、专爱围巾、剩饭、突击背心
必备技能：无
优先技能：龙爪/逆鳞/龙潜、神速、流星群、蛮力、暴风
备选技能：上文推荐攻击技能、羽休

快龙的双刀攻击打法，与物攻打法中带一招流星群或大字火的情况还是有所不同的。因为快龙的特攻能力可圈可点，并且还有雨天暴风的必杀技，但纯特攻打法的快龙目前来看是没有前途的，为了使它的特攻能力不至于被浪费，只好为它设计一套双刀攻击打法了。

这种打法有很多缺点，比如分配努力值时难以面面俱到、与龙舞兼容程度不够、技能栏完全不够用等等，但它能有效打击那些只注重单项耐久的物防盾或特防盾，并且能最大程度发挥出流星群的价值，总体来说还是值得肯定的。

在选择特攻技能时，如果队伍中能为快龙创造雨天环境那暴风就值得优先考虑，反之就得优先考虑流星群。而物攻方面则还是按照之前龙舞强化打法和物理强攻打法的思路来选技能就可以了。值得一提的是，弱点保险的强化效果倒是可以被双刀快龙充分利用，只是快龙能否先手攻击是个问题，用龙舞提速的话又不合算。

防守消耗打法

特性选择：鳞甲
努力性格：HP、物防、特防这三项酌情分配，性格加特防减特攻
可选道具：剩饭、防尘眼镜、光粉
必备技能：羽休
优先技能：电磁波、卷紧、替身
备选技能：上文推荐攻击技能、自由下落、保护、飞空

以快龙优秀的攻击能力而言，防守消耗打法对它来说似乎有点舍本逐末的味道，但考虑到它的鳞甲特性和抗性优势，以及队伍联防的需要，这种打法还是有一定使用价值的。而且防守消耗打法的快龙也并不意味着要完全放弃攻击，带一两招高威力的本系攻击技能或是地震、冷冻光这类打击面优秀的技能也是可行的。

道具选择方面，剩饭是防守型精灵的标配道具，配合保护、自由下落、飞空之类的技能效果不错，但因为快龙已经有强力的回血技能羽休，即便少了剩饭的持续回血也没多大关系；防尘眼镜很适合在沙尘暴或冰雹天气中搭配卷紧来耗血，不过起沙和降雪特性如今只能制造5回合天气，拿来耗血实属下策；光粉则是博运气，快龙一旦在满血时回避了对方的攻击，玩家就偷着乐吧。

巨甲龙

（バンギラス/Tyranitar）

全国图鉴编号：248	分类：铠甲精灵
身高：2.0m	体重：202.0kg



进化流程

No.246幼甲兽（ヨーギラス/Larvitar）
↓30级
No.247蛹甲兽（サナギラス/Pupitar）
↓55级
No.248巨甲龙（バンギラス/Tyranitar）
↓MEGA进化
No.248 MEGA巨甲龙（メガバンギラス/MEGA Tyranitar）

能力方面

巨甲龙

种族值					
HP	100	物攻	134	物防	110
特攻	95	特防	100	速度	61
50级能力极限值					
HP	207	物攻	204	物防	178
特攻	161	特防	167	速度	124
100级能力极限值					
HP	404	物攻	403	物防	350
特攻	317	特防	328	速度	245

MEGA巨甲龙

种族值					
HP	100	物攻	164	物防	150
特攻	95	特防	120	速度	71
50级能力极限值					
HP	207	物攻	237	物防	222
特攻	161	特防	189	速度	135
100级能力极限值					
HP	404	物攻	469	物防	438
特攻	317	特防	372	速度	265

属性为岩+恶，受到的攻击效果如下

效果4倍：斗
效果2倍：水、草、地、虫、钢、仙
效果1/2：普、火、毒、飞、鬼、恶
完全无效：超

特性

起沙（すなおこし/Sand Stream）：拥有该特性的精灵上场，或特性被改变为该特性时，场上天气立刻变为沙尘暴，持续5回合（包括生效回合在内）。若携带流沙岩石时则持续8回合（包括生效回合在内）。

隐藏特性

紧张感（きんちょうかん/Unnerve）：拥有该特性的精灵在场时，对方场上的精灵无法使用树果。若特性被改变为该特性，则该特性会在有精灵上场时才生效。

升级技能一览

Lv1：雷之牙（かみなりのキバ/Thunder Fang）
Lv1：冰之牙（こおりのキバ/Ice Fang）
Lv1：炎之牙（ほのおのキバ/Fire Fang）
Lv1：齿突（かみつく/Bite）
Lv1：瞪眼（にらみつける/Leer）
Lv1：沙尘暴（すなあらし/Sandstorm）
Lv1：噪音（いやなおと/Screech）
Lv5：沙尘暴（すなあらし/Sandstorm）
Lv10：噪音（いやなおと/Screech）
Lv14：循序渐进（なしくずし/Chip Away）
Lv19：岩崩（いわなだれ/Rock Slide）
Lv23：恐惧颜（こわいかお/Scary Face）
Lv28：暴走（あばれる/Thrash）
Lv34：恶之波动（あくのはどう/Dark Pulse）
Lv41：报复（しっぺがえし/Payback）
Lv47：咬碎（かみくだく/Crunch）
Lv54：地震（じしん/Earthquake）
Lv63：石刃（ストーンエッジ/Stone Edge）
Lv73：破坏光线（はかいこうせん/Hyper Beam）
Lv82：亿万冲击（ギガインパクト/Giga Impact）

本作可以习得的技能机器

TM01	TM02	TM05	TM06
TM10	TM11	TM12	TM13
TM14	TM15	TM17	TM18
TM21	TM23	TM24	TM25
TM26	TM27	TM28	TM31
TM32	TM35	TM37	TM38
TM39	TM40	TM41	TM42
TM44	TM45	TM48	TM52
TM56	TM59	TM65	TM66
TM67	TM68	TM69	TM71
TM73	TM78	TM80	TM82
TM87	TM88	TM90	TM94
TM95	TM97	TM98	TM100
HM01	HM03	HM04	

遗传技能一览

原始力量（げんしのちから/Ancientpower）

www.duoland.com

落井下石（ダメおし/Assurance）
诅咒（のろい/Curse）
龙舞（りゅうのまい/Dragon Dance）
蓄气（きあいだめ/Focus Energy）
铁壁（てっぺき/Iron Defense）
铁头（アイアンヘッド/Iron Head）
钢之尾（アイアンテール/Iron Tail）
逆鳞（げきりん/Outrage）
追击（おいうち/Pursuit）
石砾（ステルスロック/Stealth Rock）
践踏（ふみつけ/Stomp）

特殊渠道技能和主要出处

水之尾（アクアテール/Aqua Tail）
第五代定点教学。

挡路（とおせんぼう/Block）
第五代定点教学。

龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse）
第五代定点教学。

大地力量（だいちのちから/Earth Power）
第五代定点教学。

火焰拳（ほのおのパンチ/Fire Punch）
第五代定点教学。

欺诈（イカサマ/Foul Play）
第五代定点教学。

冷冻拳（れいとうパンチ/Ice Punch）
第五代定点教学。

过肩摔（けたぐり/Low Kick）
第五代定点教学。

鼾声（いびき/Snore）
第五代定点教学。

怨恨（うらみ/Spite）
第五代定点教学。

蛮力（ばかぢから/Superpower）
第五代定点教学。

雷电拳（かみなりパンチ/Thunder Punch）
第五代定点教学。

吵闹（さわぐ/Uproar）
第五代定点教学。

气合拳（きあいパンチ/Focus Punch）
第四代技能机器TM01。

水之波动（みずのはどう/Water Pulse）
第四代技能机器TM03。

电击波（でんげきは/Shock Wave）
第四代技能机器TM34。

秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
第四代技能机器TM43。

忍耐（こらえる/Endure）
第四代技能机器TM58。

雪崩（ゆきなだれ/Avalanche）
第四代技能机器TM72。

诱惑（ゆうわく/Captivate）
第四代技能机器TM78。

自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
第四代技能机器TM83。

漩涡（うずしお/Whirlpool）
《心金・灵银》技能机器HM05。

连续切（れんぞくぎり/Fury Cutter）
第四代定点教学。

泼泥（どろかけ/Mud-Slap）
第四代定点教学。

头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学。

百万强踢（メガトンキック/MEGA Kick）
第三代定点教学。

百万铁拳（メガトンパンチ/MEGA Punch）
第三代定点教学。

压制（のしかかり/Body Slam）
第三代定点教学。

舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）
第三代定点教学。

反击（カウンター/Counter）
第三代定点教学。

地球投（ちきゅうなげ/Seismic Toss）
第三代定点教学。

模仿（ものまね/Mimic）
第三代定点教学。

爆裂拳（ばくれつパンチ/Dynamicpunch）
《绿宝石》定点教学。

噩梦（あくむ/Nightmare）
《口袋妖怪XD》黑暗技能净化。

精灵特点分析

巨甲龙自从问世起就从未跌出一线精灵的行列，制造沙尘暴天气的特性和强大的攻击能力是它的两大杀手锏。虽然本作中起沙特性遭到了削弱，一大批擅长在沙尘暴天气中作战的精灵也受到了沉重打压，但巨甲龙却依旧巍然不倒。即便玩家不喜欢用沙尘暴战术，也可以把沙尘暴天气只当作一个为巨甲龙加特防的手段，如果队伍中再多带一些岩系精灵或是不怕沙尘暴伤害的PM就更赚了。巨甲龙在攻击方面的表现则是近乎完美，不但有优秀的种族值和丰富的攻击技能作为保障，并且一手高伤害的追击更是独一无二，而本作中的新增道具弱点保险、突击背心和巨甲龙之石更是让它如虎添翼。

MEGA巨甲龙的特点和普通巨甲龙基本差不多，等于说是MEGA巨甲龙用道具的选择权换来了更高的种族值，但注意MEGA巨甲龙的特攻能力并没有任何增长。另外MEGA巨甲龙可以在进化那回合再发动一次起沙特性，这意味着它拥有一次在场上改变天气的机会。

虽然巨甲龙的耐久极其优秀，但因为属性弱点太多，基本上是个攻击手就有能克制它的攻击技能，所以玩家在操作巨甲龙时不要盲目相信它的耐久，把它当作脆皮精灵来用可能会更稳妥一些。不过，毕竟巨甲龙的抗性不算差，用它联防还是可行的。

常用技能推荐

咬碎（かみくだく/Crunch）

虽然咬碎的性能不算特别出色，但对巨甲龙来说却是本系物攻技能的首选，毕竟它有着稳定的命中率，至于20%的降物防效果只能算是个额外惊喜，不值得去依赖。如果巨甲龙对先手攻击没有任何兴趣的话，也可以考虑报复（しっぺがえし/Payback）。在双打或三打中，落井下石（ダメおし/Assurance）会是个不错的选择，满足条件后威力可达120之多。

追击（おいうち/Pursuit）

巨甲龙的主力本系物攻技能，虽然基础威力只有咬碎的一半，但伤害优先于换人动作的效果却是弥足珍贵，巨甲龙凭借这个技能可以准确无误的攻击那些自己想要攻击的目标，而不是把伤害浪费在对方换上场的盾牌精灵身上。比



如被追击克制的鬼系和超能精灵，以及不足以承受一次追击伤害的残血精灵，都是巨甲龙的追击目标。但追击本身有一定的风险，如果对方玩家能忍住不换人巨甲龙这边可能就会吃点亏。

石刃（ストーンエッジ/Stone Edge）

巨甲龙伤害最高的物攻技能，若搭配蓄气（きあいだめ/Focus Energy）的话就有100%的会心率，这样的话伤害还能再添50%而且无视对方的物防强化和己方的物攻弱化效果。不过石刃的命中率偏低且PP值太少，如果作为主攻技能的话就有点捉襟见肘了。

岩崩（いわなだれ/Rock Slide）

威力比石刃低了不少，但命中率依然不是100%，在关键时刻如果MISS了还是相当要命的，另外以巨甲龙的速度水准，如果不龙舞的话就很难发挥出岩崩的害怕特效。但岩崩在双打和三打中还是非常给力的物理输出手段，如果搭配队友的欺骗空间，就有机会使对方精灵害怕了。

地震（じしん/Earthquake）

威力大命中率稳定且打击面广泛的主力物攻技能，与巨甲龙的岩系攻击搭配使用的话，可以对大多数精灵至少造成1倍的伤害。

蛮力（ばかぢから/Superpower）

备用物攻技能，命中率稳定，打击面不逊于地震而且威力更胜一筹。由于巨甲龙速度偏低基本都是后手出招，这样即便蛮力有降物防的副作用，也不会增加对方的反击伤害。不过这招只适合游击，不适合搭配龙舞一起使用。

冷冻拳（れいとうパンチ/Ice Punch）

备用物攻技能，虽然威力不高但胜在打击面。如果巨甲龙加满物攻，就可以恰好保证秒杀不加任何物理耐久的满血叠翅鲨龙。而MEGA巨甲龙即便被血翼飞龙威吓一次，同样有极高的几率秒杀无物理耐久的满血血翼飞龙。

火焰拳（ほのおのパンチ/Fire Punch）

备用物攻技能，作用类似于冰冻拳，主要是用来照顾那些4倍怕火的精灵，比如铁甲螳螂之类。MEGA巨甲龙如果加满物攻，即便是攻击满物理耐久的铁甲螳螂也有一定的满血秒杀几率，保底也有9成伤害。

雷电拳
（かみなりパンチ/Thunder Punch）

备用物攻技能，可以反制那些克制自己的水系精灵，尤其是4倍怕电的暴鲤龙。

龙舞（りゅうのまい/Dragon Dance）

尽管巨甲龙不是龙系精灵，但龙舞起来时的战斗力也非同小可。不过普通巨甲龙的速度先天不足，即便是极限速度且龙舞一次，也不如胡地、三地鼠、森林蜥蜴这些速度种族值120的精灵快，这显然不够保险；但如果是极限速度的MEGA巨甲龙的话，龙舞一次后就可以超过速度种族值130的精灵，并且恰好与满速度努力但无性格加成的攻击形态迪奥希斯打成平手，这就有足够的先手资本了。能先手攻击的MEGA巨甲龙不但可以期待岩崩的害怕效果，而且在追击的时候也更加游刃有余。

石砾（ステルスロック/Stealth Rock）

由于驱雾的流行以及单打3v3模式的流行，石砾不再是玩家心目中曾经的消耗神技，即便对方不带驱雾，撒在对方场上的石砾也可能会被我方的驱雾所“误伤”。不过石砾对飞行系精灵依然有很强的限制作用（因为飞行系精灵不吃其他的钉子），尤其是被岩系攻击4倍克制的MEGA喷火龙Y和火矢鹰。

龙尾（ドラゴンテール/Dragon Tail）

集伤害和强迫换人效果于一体的

龙尾挺适合巨甲龙这种高攻高耐久的精灵，一般都需要搭配石砾，但撒石砾的精灵不一定是巨甲龙自己。当巨甲龙不知道该用什么攻击技能，也不确定对手会换上什么精灵来联防时，直接用龙尾就行了。如果龙尾恰好能把对方的喷火龙或火矢鹰之类的精灵赶上场踩石砾，那这龙尾真可谓物超所值了。不过龙尾不能把带替身的精灵赶下场，也打不了仙系精灵，在这种情况下也可以考虑吼叫（ほえる/Roar）。

大字火（だいもんじ/Fire Blast）

备用特攻技能，主要针对那些物耐高但特耐低的钢系精灵。如果极限物攻的普通巨甲龙用火焰拳去打极限物理耐久的盔甲鸟，伤害也不过3成左右；但若是无特攻努力的巨甲龙来打无任何特殊耐久的盔甲鸟，一发大字火的伤害就超过了3/4。不过大字火的PP值太少且命中率不稳定，为了求稳的话也可以选择火焰放射（かえんほうしゃ/Flamethrower）。

冷冻光线（れいとうビーム/Ice Beam）

备用特攻技能，主要是为了针对那些物耐高但特耐低的地面系精灵，比如轮皮象之类。至于那些4倍怕冰的龙系精灵和拉恩德伦斯，无论用冷冻拳还是冷冻光线来打都是可以的。

电磁波（でんじは/Thunder Wave）

非常优秀的干扰技能，可以弥补巨甲龙自身的速度劣势，另外还能配合岩崩的害怕效果进行双重的行动封锁。

保护（まもる/Protect）

主要目的是来侦察对方精灵到底有没有带格斗系技能，减少巨甲龙被意外秒杀的几率，另外对方精灵是否携带专爱道具，也很容易用保护试出来。除此之外，保护还能配合沙尘暴天气和剩饭来消耗，但这不是主要目的罢了。

岩石切割

（ロックカット/Rock Polish）

由于普通巨甲龙在龙舞一次后的速度还是不够快，如果它想发挥出弱点保险的价值，在没有队友的顺风或速度接力的帮助下，只能选择岩石切割来提速了。不过普通巨甲龙即便是极限速度，用一次岩石切割后也快不过极限速度的专爱围巾盖努塞克特，双方一旦见面后巨甲龙只有落荒而逃的份儿。所以玩家不妨把巨甲龙的速度稍微降一降，比如只加满速度努力，使其刚好超过速度种族值150的MEGA胡地、MEGA化石翼龙和攻击形态迪奥希斯，这其实就可以满足了。

睡眠（ねむる/Rest）

睡眠是巨甲龙最为可靠的回血手段，尤其在以它为核心的沙尘暴队伍中，保证天气手的存活是非常必要的。因为睡眠状态下的巨甲龙上场后一样能发动起沙特性，所以巨甲龙用睡眠回血后，玩家也不用急着让它醒来。

漩涡（うずしお/Whirlpool）

这招虽然算不上是巨甲龙的“常用技能”，不过在特殊情况下有奇效。漩涡和沙尘暴的双重持续伤害能够在一回合内消耗掉对方3/16的最大HP，再加上巨甲龙本身的攻击能力，在3～4回合就可以干掉对方没有回血能力的盾牌精灵。巨甲龙用漩涡把对方留在场上后也有很多事情可以做，比如用“电磁波+岩崩”进行行动封锁，或是趁机撒石砾和睡眠回血，或是干脆靠着突击背心的效果和对方正面对攻。

常用道具推荐

巨甲龙之石

（バンギラスナイト/Tyranitarite）

巨甲龙之石就是巨甲龙的MEGA进化

道具，由于MEGA巨甲龙的种族值有大幅度强化，攻防能力都有显著的增强，尤其是那点速度变化更是引起了龙舞后的质变，再加上巨甲龙在MEGA进化的那回合可以再发动一次起沙特性，这些优势都使其成为巨甲龙的首选道具。

突击背心

（とつげきチョッキ/Assault Vest）

特殊耐久原本就不俗的巨甲龙，再加上沙尘暴天气和突击背心所提供的特防加成后，特殊耐久已经超过了快乐蛋，当然拿一只带突击背心的精灵和快乐蛋去比较并不是什么公平的事情。与增加了100点种族值的MEGA巨甲龙对比的话，如果普通巨甲龙加满特防努力，那么突击背心就可以使其特防达到174种族值的水准，能增加74点种族值也算很不错了。

巨甲龙带上突击背心后就必须舍弃石砾、电磁波、龙舞这些优秀的变化技能，而且也没办法用睡眠来回血，只能带满一身攻击技能去和对手对攻。在优秀的特殊耐久的支持下，巨甲龙能够更从容的用追击来清理对方的残血特攻精灵，即便猜错了对方的行动也不至于蒙受太大的损失；龙尾也是个不错的选择，只是得让队友事先撒好钉子才行；漩涡的持续伤害不俗且有束缚效果，如果有把对方特攻手留在场上的机会就一定不要错过。

另外，突击背心能提高巨甲龙的存活时间，而一个天气手能活得越久，己方就更有机会来争夺主场天气。想要玩沙尘暴队伍的玩家不妨给巨甲龙带上突击背心试试。不过突击背心巨甲龙没有任何回复能力，玩家可以考虑在队伍中带一只会许愿的精灵来为它加血。

专爱围巾

（こだわりスカーフ/Choice Scarf）

专爱围巾曾经是巨甲龙的主流道具之一，因为极限速度的普通巨甲龙在有了专爱围巾后就可以超越速度种族值115的精灵，这就意味着它可以更安全的追击耿鬼、宝石海星、光精灵、拉迪奥斯这些怕恶的精灵（要事先确定对方有没有专爱围巾或气息腰带），而其他速度不够快的残血精灵一样也是专爱围巾巨甲龙的追击目标。

即便巨甲龙不以追击为目的，专爱围巾带来的先手优势也是非常有用的，尤其是先手岩崩一旦打出害怕效果就赚了。不过巨甲龙如果想先手攻击，其实只要MEGA进化后再龙舞就够了。

弱点保险

（じゃくてんほけん/Weakness Policy）

虽然巨甲龙有诸多属性弱点，但弱



点保险也许能把属性弱点多转化成为一种优势。类似于弱点保险快龙那样，巨甲龙只有在提速后才能将弱点保险的强化效果充分发挥出来，由于龙舞的提速效果不够给力，所以巨甲龙只得选择岩石切割了。

专爱头巾
（こだわりハチマキ/Choice Band）

对于巨甲龙这种攻击优秀但速度严重不足的攻击手来说，在一般情况下专爱围巾都是要优先考虑的专爱道具。但专爱头巾在某些情况下也有不可替代的价值，比如玩家对自己的追击成功率有自信，那么这一发专爱头巾追击就能造成相当恐怖的伤害。像MEGA喷火龙Y和火矢鹰这种见了巨甲兽会下意识逃跑的精灵，如果没加任何物理耐久的话，一发追击差不多就能满血秒杀了。另外像是蛮力这种最好是后手出招的攻击技能，与专爱头巾的相性肯定要比专爱围巾更好。

剩饭（たべのこし/Leftovers）

经典而又中规中矩的持续回复道具，其价值依然值得肯定，算上沙尘暴的持续伤害的话，巨甲龙每回合能赚到1/8的最大HP。

流沙岩石
（さらさらいわ/Smooth Rock）

如果队伍中有叠翅鲨龙或钢钻鼹鼠这类适合在沙尘暴天气中兴风作浪的攻击手，那么巨甲龙倒是很值得用自己的道具栏位来换取沙尘暴的持续时间，让它们能够多攻击几回合。如果不是这种情况的话，巨甲龙只需要在沙尘暴天气结束后再度上场就好了，完全没必要用这个道具。

气球（ふうせん/Air Balloon）

对于怕地面系攻击的精灵来说，气球总是一个重要的备选道具，它不一定能时时刻刻派上用场，但一定会有出奇制胜的机会。而对手也要养成试探是否带气球的习惯，不然在关键时刻的地震失手可能就会葬送整场好局。在地震漫天飞的双打和三打环境中，气球的作用会更加突出。

战术打法介绍

龙舞强化打法

特性选择：起沙
努力性格：物攻252，速度252，性格加速度减特攻
可选道具：巨甲龙之石
必备技能：龙舞
优先技能：咬碎、石刃/岩崩
备选技能：火焰拳、冷冻拳、雷电拳、地震

龙舞巨甲龙的破坏力比龙舞快龙甚至还有过之而无不及，岩崩虽然威力不高但害怕效果很是恐怖，而石刃万一会心的话也是吃不消的。由于之前反复提到的速度因素，龙舞强化打法的巨甲龙选择巨甲龙之石这件道具是最好的，但巨甲龙究竟要不要在第一时间MEGA进化，就得看场上的实际情况了。

考虑到MEGA巨甲龙再怎么龙舞也快不过音速拳、水流喷射和子弹拳，而且这些技能都会给不加物理耐久的MEGA巨甲龙造成沉重的打击，尤其是技师特性的蘑菇斗士一发音速拳基本就可以满血秒杀，所以MEGA巨甲龙不像快龙那样有机会多次龙舞，龙舞一次后就得专心攻击了。

巨甲龙的双本系物攻技能的盲点并不是很多，主要集中在格斗系精灵以及少数钢系和地面系精灵身上。虽然巨甲龙没有什么好物攻技能来克制格斗系（毕竟燕返的威力太低），但格斗系精灵的物理耐久普遍不高，如果血不够多

的话巨甲龙龙舞一次后用地震差不多就能将其解决。而面对蘑菇斗士、玛利露利和铁甲螳螂这类能用先制攻击技能重创巨甲龙的精灵时，巨甲龙就得时刻做好它们可能换上场的准备，多用克制它们的物攻技能去试探而不是贸然龙舞，把自己当作一只没有强化技能的物攻手来打。

弱点保险打法

特性选择：起沙
努力性格：物攻252，速度252，性格加物攻减特防
可选道具：弱点保险
必备技能：岩石切割
优先技能：咬碎、石刃/岩崩
备选技能：火焰拳、冷冻拳、雷电拳、地震、恶之波动、大字火、冷冻光线、十万伏特

与龙舞强化打法大同小异，只是需要对手一定程度的“配合”才能触发弱点保险，如果弱点保险被对手打落的话那只有抹泪的份。当巨甲龙成功完成强化的过程，拥有2级物攻、特攻和速度时，战斗力还是很惊人的，尤其是特攻输出能力绝对不可小觑。

虽然弱点保险打法的巨甲龙在理论上有灭队的能力，但对手只要有会音速拳、水流喷射或子弹拳的物攻手，就完全不用担心这一点，至少可以保证把巨甲龙逼下场。而被逼下场的巨甲龙失去了道具后，想要东山再起就很困难了，只能利用起沙特性再发挥下余热。

物理强攻打法

特性选择：起沙
努力性格：详见下文分析
可选道具：专爱围巾、专爱头巾、突击背心、剩饭、气球、巨甲龙之石
必备技能：追击
优先技能：石刃/岩崩
备选技能：上文推荐物攻技能

物理强攻打法的巨甲龙一般都是围绕追击而展开的四物攻技能的配招，虽然配招套路比较单调，但因为道具的变化比较丰富，实际上可以打出许多截然不同的战术风格。因为在上文的道具讲解中已经分析了相关的战术打法，这里只是提一下努力性格的方案。

巨甲龙如果带专爱围巾的话，就要采用“物攻252、速度252、性格加速度减特攻”的方案，其中极限速度更是硬性要求，如果玩家手中没有性格加速度的巨甲龙，那就不要让它带专爱围巾了。如果巨甲龙带的是专爱头巾，那只需要追求极限物攻即可，剩余的努力值可以在耐久和速度之间酌情分配。

带突击背心的巨甲龙一般都会重点照顾特防，甚至是追求极限特殊耐久，这样能够最大限度发挥出突击背心的价值，而攻击输出能力其实也说得过去。剩饭、气球和巨甲龙之石这三件道具对努力性格的分配方式并不挑剔，玩家既可以只注重物攻和速度，也可以对各项能力进行合理分配。

突击背心防守打法

特性选择：起沙
努力性格：HP、物攻、特防这三项酌情分配，性格加物攻减特攻
可选道具：突击背心
必备技能：无
优先技能：龙尾/漩涡
备选技能：上文推荐攻击技能

巨甲龙在选择了突击背心作为携带道具后，就得放弃石砾、电磁波、睡眠、保护这些用于防守的变化技能，但龙尾和漩涡这两个防守用的攻击技能却不受影响。龙尾和漩涡一般不会一起使用，选龙尾的话主要是配合钉子，选漩涡的话则是为了耗血和猎杀对方的特攻

手。这种打法和上面那个带突击背心的物理强攻打法大同小异，主要区别在于龙尾和漩涡这两招，以及特攻技能的使用上。

防守消耗打法

特性选择：起沙

努力性格：HP、物攻、物防、特防这四项酌情分配，性格加物攻减特攻

可选道具：巨甲龙之石、剩饭、流沙岩石、气球

必备技能：无

优先技能：石砾、龙尾、电磁波、睡眠、追击

备选技能：上文推荐攻击技能、漩涡、保护

如果防守打法的巨甲龙选用的道具不是突击背心，那技能选择就能更灵活一些。比如巨甲龙打算用龙尾，那么就可以自己撒石砾；如果用漩涡，就可以用“电磁波+岩崩”的组合进行更强势的消耗；而睡眠回血的重要性也无需多言。另外，巨甲龙的诸多攻击技能在这种打法中依然有重要的价值，比如猎杀残血精灵的追击、针对钢系精灵的火焰拳/大字火、针对地面系精灵的冷冻拳/冷冻光等等。

血翼飞龙

（ボ-マンダ/Salamence）

全国图鉴编号：373	分类：龙族精灵
身高：1.5m	体重：102.6kg

进化流程

No.371宝贝龙（タツベイ/Bagon）

↓30级

No.372甲壳龙（コモル–/Shelgon）

↓55级

No.373血翼飞龙（ボ–マンダ/Salamence）



能力方面

种族值					
HP	95	物攻	135	物防	80
特攻	110	特防	80	速度	100
50级能力极限值					
HP	202	物攻	205	物防	145
特攻	178	特防	145	速度	167
100级能力极限值					
HP	394	物攻	405	物防	284
特攻	350	特防	284	速度	328

属性为龙+飞，受到的攻击效果如下

效果4倍：冰

效果2倍：岩、龙、仙

效果1/2：火、水、虫、斗

效果1/4：草

完全无效：地

特性

威吓（いかく/Intimidate）：拥有该特性的精灵上场，或特性被改变为该特性时，对方

场上的精灵降低1级物攻（三打时处于一侧位置的威吓精灵无法影响到对方另一侧的精灵）。

隐藏特性

自信过剩（じしんかじょう/Moxie）：拥有该特性的精灵通过攻击技能每击倒一只精灵（无论敌友），都会提升1级物攻，同时击倒多只精灵会多次触发自信过剩。

升级技能一览

Lv1：舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）
Lv1：炎之牙（ほのおのキバ/Fire Fang）
Lv1：雷之牙（かみなりのキバ/Thunder Fang）
Lv1：愤怒（いかり/Rage）
Lv1：瞪眼（にらみつける/Leer）
Lv1：头突（ずつき/Headbutt）
Lv5：齿突（かみつく/Bite）
Lv10：瞪眼（にらみつける/Leer）
Lv16：头突（ずつき/Headbutt）
Lv20：蓄气（きあいだめ/Focus Energy）
Lv25：火苗（ひのこ/Ember）
Lv30：保护（まもる/Protect）
Lv32：龙之息（りゅうのいぶき/Dragonbreath）
Lv37：思念头槌（しねんのずつき/Zen Headbutt）
Lv43：恐惧颜（こわいかお/Scary Face）
Lv50：飞空（そらをとぶ/Fly）
Lv53：咬碎（かみくだく/Crunch）
Lv61：龙爪（ドラゴンクロー/Dragon Claw）
Lv70：舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）
Lv81：龙尾（ドラゴンテール/Dragon Tail）

本作可以习得的技能机

TM01	TM02	TM05	TM06
TM10	TM11	TM15	TM17
TM18	TM19	TM21	TM26
TM27	TM31	TM32	TM35
TM38	TM39	TM40	TM42
TM44	TM45	TM48	TM51
TM59	TM65	TM68	TM71
TM78	TM80	TM82	TM87
TM88	TM90	TM94	TM100
HM01	HM02	HM04	

遗传技能一览

变圆（まるくなる/Defense Curl）
龙舞（りゅうのまい/Dragon Dance）
龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse）
龙之怒（りゅうのいかり/Dragon Rage）
龙潜（ドラゴンダイブ/Dragon Rush）
忍耐（こらえる/Endure）
炎之牙（ほのおのキバ/Fire Fang）
高压水泵（ハイドロポンプ/Hydro Pump）
暴走（あばれる/Thrash）
龙卷（たつまき/Twister）

特殊渠道技能和主要出处

流星群（りゅうせいぐん/Draco Meteor）
本作定点教学。

水之尾（アクアテール/Aqua Tail）
第五代定点教学。

热风（ねっぷう/Heat Wave）
第五代定点教学。

高音（ハイパーボイス/Hyper Voice）
第五代定点教学。

钢之尾（アイアンテール/Iron Tail）
第五代定点教学。

逆鳞（げきりん/Outrage）
第五代定点教学。

鼾声（いびき/Snore）
第五代定点教学。

顺风（おいかぜ/Tailwind）	第五代定点教学。
铁壁（てっぺき/Iron Defense）	第五代定点教学（但只有甲壳龙能学）。
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）	第四代技能机器TM43。
诱惑（ゆうわく/Captivate）	第四代技能机器TM78。
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）	第四代技能机器TM83。
驱雾（きりばらい/Defog）	《珍珠·钻石》白金技能机器HM05。
真空斩（エアカッター/Air Cutter）	第四代定点教学。
连续切（れんぞくぎり/Fury Cutter）	第四代定点教学。
怪风（あやしいかぜ/Ominous Wind）	第四代定点教学。
迅星（スピードスター/Swift）	第四代定点教学。
泼泥（どろかけ/Mud-Slap）	第四代定点教学。
滚动（ころがる/Rollout）	第四代定点教学。
压制（のしかかり/Body Slam）	第三代定点教学。
模仿（ものまね/Mimic）	第三代定点教学。
精神回复（リフレッシュ/Refresh）	《口袋妖怪XD》黑暗技能净化

精灵特点分析

血翼飞龙由于和快龙属性相同、战术打法类似的关系，经常会放在一起进行比较，玩家在组队的时候基本都会面临“到底选哪个”的问题。

血翼飞龙虽然不像快龙那样有鳞甲这种逆天特性，但物攻、特攻和速度这三项和进攻有关的能力上都更胜快龙一筹；血翼飞龙的攻击技能配置虽然比快龙差一些（缺少神速、铁头和三拳），但这种差距还到不了让人无法接受的程度；况且血翼飞龙还有自信过剩这个用来扩大进攻优势的特性，在顺风局中能够越战越勇。总体来说，在战术得当的情况下，血翼飞龙在攻击方面还是可以拿出不亚于快龙的表现的。

血翼飞龙在防守方面的表现其实也可圈可点，威吓特性对物攻手有不错的限制能力，在双打和三打中的效果更加出众。再加上血翼飞龙的抗性不错，对火、水、格斗、虫、草、钢这些属性的物攻手都有不错的压制能力，但要小心它们可能会带有冷冻拳或冷冻光。

常用技能推荐

龙舞（りゅうのまい/Dragon Dance）

本身就有一流物攻和优秀速度的血翼飞龙，龙舞后会给对手造成巨大的威胁。如果血翼飞龙是极限速度，那么哪怕只龙舞一次，也能轻松超越160速度种族值的忍者蝉，至于MEGA化石翼龙、雷精灵这种精灵更是不在话下。表面看来血翼飞龙在龙舞一次后会有“速度过剩”的情况出现，似乎不值得去追求极限速度，但带专爱围巾的三颜龙、盖努塞克特、迷唇姐这些精灵都有将血翼飞龙重创甚至秒杀的能力，如果龙舞后的血翼飞龙没有它们快的话就很容易陷入被动。

虽然龙舞血翼飞龙有足够的速度优势，但因为它没有先制攻击的关系，在遇到会冰飞石或有恶作剧之心特性的精灵时会相当无力，而火矢鹰也有能力用一发勇鸟干掉半血的血翼飞龙。在这种情况下血翼飞龙最好还是先避退三舍，寻求东山再起的机会吧。

龙爪（ドラゴンクロー/Dragon Claw）

威力不高但性能稳定可靠的本系物攻技能，一般情况下都是血翼飞龙

的首选。

龙潜（ドラゴンダイブ/Dragon Rush）

威力虽高但命中太差的本系物攻技能，考虑到它具有对变小状态的精灵有必中且伤害翻倍的效果，拿来针对使用变小战术的精灵时倒是可以，平时不作为优先考虑。

逆鳞（げきりん/Outrage）

威力强大但副作用也很严重的本系物攻技能，用它出手攻击的话就意味着一场赌博的开始。考虑到血翼飞龙的自信过剩特性，如果能用逆鳞直接把对手打死而不是用龙爪使其一息尚存的话，发动特性后接下来的那下逆鳞，即便是钢系精灵也很难轻易承受。但如果对手有仙系精灵的话，逆鳞的伤害再高也会完全派不上用场。

地震（じしん/Earthquake）

血翼飞龙的主力物攻技能，打击面广泛且威力不俗，只是盲点也比较多，玩家在使用地震攻击时，一定要养成事先留意对方是否携带气球的习惯。

钢之尾（アイアンテール/Iron Tail）

备用物攻技能，目的是用来针对那些免疫龙系攻击的仙系精灵，顺带还能打一些冰系和岩系天敌。不过钢之尾的命中率是个巨大的问题，关键时刻的MISS绝对会要命，如果玩家冒不起这个险的话，还是退而求其次选择威力低但命中稳定的钢之翼（はがねのつばさ/Steel Wing）吧。

炎之牙（ほのおのキバ/Fire Fang）

备用物攻技能，虽然打击面优秀且克制钢系精灵的意义重大，但因为威力实在有点低，当作主攻技能来用的话实在是很勉强。

雷之牙
（かみなりのキバ/Thunder Fang）

备用物攻技能，能用来对付玛利露利、光翼兽和暴鲤龙，但威力低的实在让人难以直视。

石刃（ストーンエッジ/Stone Edge）

备用物攻技能，威力不俗打击面尚可，但命中率让人不放心，在血翼飞龙的会心攻击打法中有一席之地。

燕返（つばめがえし/Aerial Ace）

备用物攻技能，虽然是本系攻击，但因为基础威力太低且打击面平平，再加上必中特效也不容易派上用场的关系，绝对不值得优先考虑。如果玩家把血翼飞龙当作联防盾牌来用的话，倒是可以带上燕返来限制对方的大力甲虫和蘑菇斗士的发挥，但不要奢望这招能打在它们身上。

龙尾（ドラゴンテール/Dragon Tail）

防守型血翼飞龙会经常用到的本系物攻技能。表面看来龙尾的强迫换人效果和血翼飞龙的威吓特性有些相互抵触，但实际上被它威吓过的物攻手往往会主动换下场，而此时玩家如果再赏给一记龙尾的话，就会让对手连踩两次钉子。不过龙尾并不能当作真正意义上的本系物攻技能，与龙爪/龙潜/逆鳞一起用也是很正常的。

流星群
（りゅうせいぐん/Draco Meteor）

血翼飞龙的主力本系特攻技能，主要作用就是打双刀和游击，在血翼飞龙的各类战术打法中都至少有一席之地。流星群虽然有降特攻的副作用，但在会心攻击打法中这个副作用可以完全被无视。

大字火（だいもんじ/Fire Blast）

主要用来针对钢系精灵的特攻技能，能够在一定程度上解决玩家对炎之牙威力过低的怨念，即便血翼飞龙是物攻252特攻0的纯物攻型，且强化过1级物攻，大字火依然不比炎之牙的伤害低多

少，而且这还没把对方精灵物防高特防低的情况考虑在内。但大字火的命中率不够保险，如果玩家没有信心的话，可以将其换成火焰放射（かえんほうしゃ/Flamethrower）或热风（ねっぷう/Heat Wave）。



真空斩（エアカッター/Air Cutter）

本系特攻技能，虽然基础威力只有60，但毕竟有易会心的特效，随便强化一下就能基本当作威力90的本系特攻技能来用了，在血翼飞龙的会心攻击打法中更是有着重要的地位。

龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse）

因为流星群对血翼飞龙有点过于好用，所以龙之波动就没有那么受青睐，即便是特攻型血翼飞龙也不会优先考虑它。选择它的惟一理由，恐怕就是玩家对流星群的命中率不放心吧。

高压水泵（ハイドロポンプ/Hydro Pump）

备用特攻技能，虽然命中率和打击面都不如大字火，但因为血翼飞龙的特攻技能实在有些乏善可陈，这招还是挺重要的，不管怎样总比觉醒力量值得去优先考虑。

羽休（はねやすめ/Roost）

对于选择了自信过剩的攻击型血翼飞龙来说，这个回血技能的作用并不大。但如果血翼飞龙选择了威吓特性，打算用防守战术，那羽休还是必不可少的。毕竟有威吓特性且耐久和抗性都不错的精灵为数不少，但有羽休这类便捷的回血技能的精灵可就不多了，血翼飞龙要好好利用这个优势。

替身（みがわり/Substitute）

能够使血翼飞龙不受鬼火、电磁波、寄生种子这类技能的干扰，并且能够完全克制对方的突袭这个技能。无论血翼飞龙用龙舞强化，还是用羽休来防守，都会用到替身这个技能。

驱雾（きりばらい/Defog）

驱雾作为前四代中大部分飞行系精灵都能学会的技能，确实极大的缓解了自身惧怕石砾的问题。驱雾不一定非要血翼飞龙来学，只要队伍中有一只精灵会就足够了，但驱雾对血翼飞龙的重要性自然是毋庸置疑。驱雾除了扫钉子以外，还能够化解在双打和三打中比较常用的神秘守护（しんぴのまもり/Safeguard），用处比较广泛，但一定要注意对方的好强和好胜这两个特性的精灵。驱雾无法和自信过剩特性共存，但对血翼飞龙来说问题不大。

蓄气（きあいだめ/Focus Energy）

会心攻击打法的血翼飞龙的必备技

能，能够使会心率上升两级，这就意味着石刃、真空斩这类易会心技能的会心率是100%，而流星群的会心率也有50%之多（如果血翼飞龙带上聚焦镜的话也是100%的会心率）。

常用道具推荐

专爱围巾（こだわりスカーフ/Choice Scarf）

因为血翼飞龙本身速度优秀，且又有自信过剩特性来强化物攻，专爱围巾就能够赋予它灭队的能力。一旦血翼飞龙设法击倒对方一只精灵来提升物攻，那对方接下来上场的精灵若不能将血翼飞龙打倒或是逼退，就会让它的雪球越滚越大。不过专爱围巾血翼飞龙并不难对付，即便是它提升了1级物攻，钢系和仙系以及会冰飞石的精灵都有办法抵挡住它的攻势。玩家打算用血翼飞龙灭队的话，就得事先为它扫清这些障碍。

弱点保险（じゃくてんほけん/Weakness Policy）

弱点保险也是血翼飞龙的核心道具，如果运用得当的话效果甚至比带弱点保险的快龙的效果还要好。血翼飞龙可以凭借着威吓特性，在换上场的时候硬抗克制自己的物攻技能，说白了也就是硬抗岩崩，之后可以根据场上情况来选择直接攻击还是先龙舞一次。为了引诱对方用岩崩来攻击，玩家可以用喷火龙、烈火蛾、火矢鹰这种怕岩怕到死的精灵来作为诱饵，即便对方没有出岩崩，对血翼飞龙来说也算不上是多大的损失。

生命玉（いのちのたま/Life Orb）

生命玉能够使血翼飞龙的伤害输出得到显著提升，尤其是在搭配自信过剩特性的时候，很可能就是靠着这30%的伤害加成才能把对方打倒并发动特性，搭配龙舞的时候效果更好。

李子果（ラムのみ/Lum Berry）

主要作用是让血翼飞龙在攻击或龙舞的过程中能够抵挡一次异常状态，从而争取到宝贵的攻击时间，并且还可以解除逆鳞后的混乱状态。在双打和三打中配合队友的虚张声势也是个好主意，最好是由不怕地震的高速精灵给血翼飞龙用虚张声势，血翼飞龙紧接着再用地震，如果对方准备不足的话可能会因此蒙受重大损失。

剩饭（たべのこし/Leftovers）

很适合防守型血翼飞龙的道具，回复效果虽弱但“蚊子腿也是肉”。况且血翼飞龙的威吓特性很容易把对方逼换下场，自己很容易在场上多争取一些剩饭回复的机会。

聚焦镜（ピントレンズ/Scope Lens）

聚焦镜配合蓄气可以使任何技能的会心率都达到100%。对于一般技能来说，会心一击不过是增加50%的伤害而已，完全可以靠龙舞的强化效果来代替；但对于流星群来说，会心一击可意味着质变。锐利之爪（するどいツメ/Razor Claw）的效果和聚焦镜完全一样，如果玩家需要遵守“道具不重复”的规则，就可以让两只会心攻击打法的精灵分别带上聚焦镜和锐利之爪。

突击背心（とつげきチョッキ/Assault Vest）

威吓特性的血翼飞龙再带上突击背心后，就是物防和特防的双保险，这时候就是货真价实的双防盾牌，即便明知对方会冷冻光，也有着殊死一搏的资本。不过突击背心必须在多加特防努力的情况下才能彰显威力，这就意味着血翼飞龙不但要在攻击方面舍弃一定的努力值，还得在防守端放弃能回血的羽休，付出的代价似乎有点太大了。

光粉（ひかりのこな/BrightPowder）

虽然大部分玩家都信不过光粉的发动几率，但这个道具对血翼飞龙来说还是可圈可点的。如果是攻击型血翼飞龙，当它龙舞过或是发动过特性后，若光粉能为它多争取一回合的攻击机会，就有着奠定胜局的可能性；如果是防守型血翼飞龙，只要光粉能发动一次效果，就至少能顶得上剩饭的作用，况且有羽休的血翼飞龙也真不差剩饭那点回血。

气息腰带

（きあいのタスキ/Focus Sash）

这件装备的目的主要是让血翼飞龙能够承受一发冷冻光、逆鳞或流星群不死，并抓住这个机会尽可能创造一些优势，能龙舞灭对方几只精灵最好，最差也要干掉对方一只精灵。不过气息腰带和威吓特性几乎没有任何配合可言，而且为了保证气息腰带的发动而雪藏满血的血翼飞龙，似乎也有点本末倒置的味道。

战术打法介绍

龙舞强化打法

特性选择：威吓、自信过剩

努力性格：物攻252，速度252，性格加速度减特攻

可选道具：弱点保险、生命玉、李子果、光粉、气息腰带

必备技能：龙舞

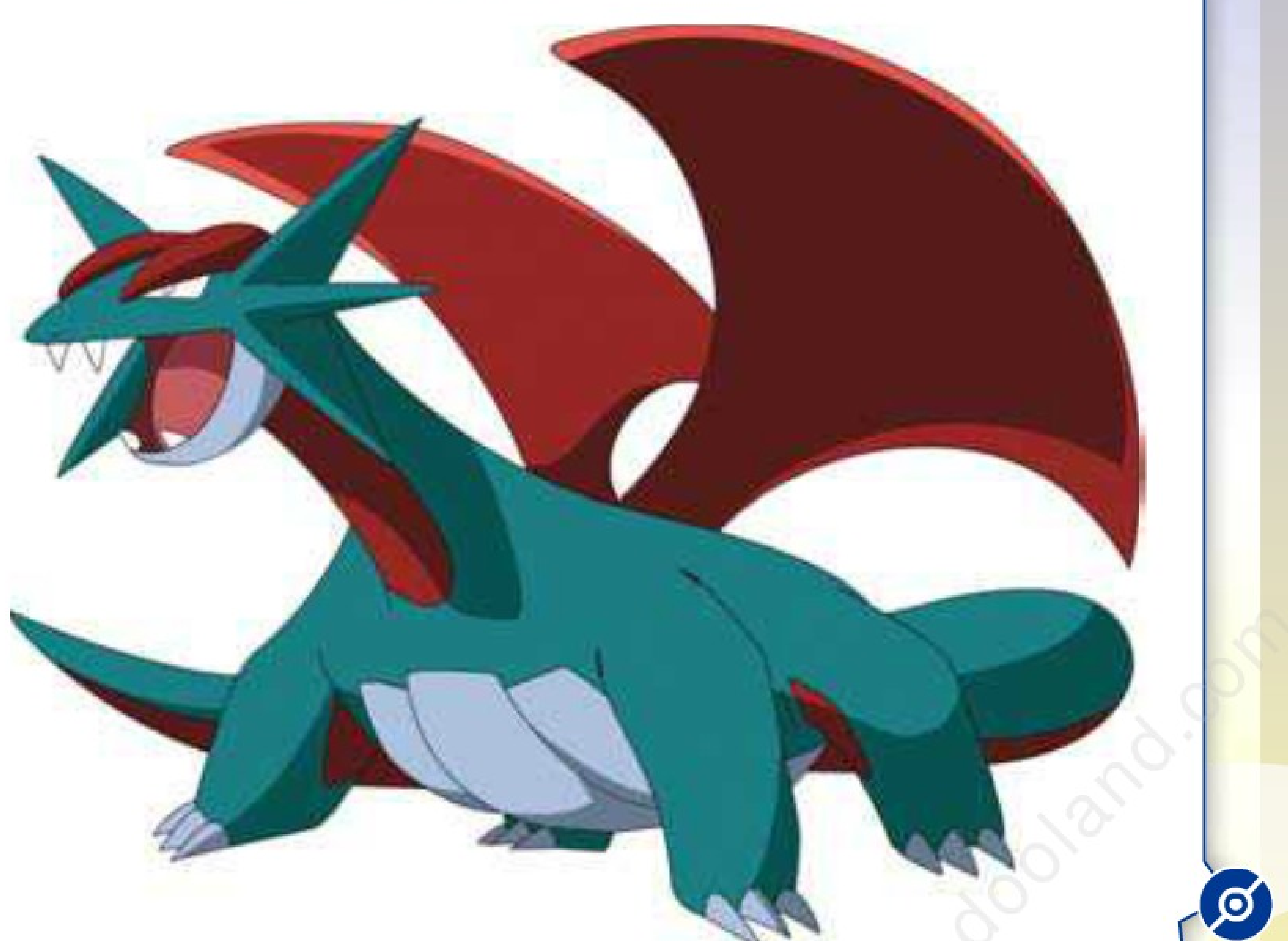
优先技能：龙爪/龙潜/逆鳞、地震

备选技能：炎之牙、雷之牙、钢之尾、石刃、大字火、流星群、替身

龙舞血翼飞龙的破坏力相信没有多少人去怀疑，在能使用龙舞强化打法的精灵中，血翼飞龙拥有最高的速度（能学龙舞但不适合龙舞强化打法的拉迪奥斯不作考虑）且物攻能力一流，绝对算是龙舞精灵中的翘楚。

血翼飞龙的特性和道具在这个战术中也起到了相当关键的作用，威吓特性能够让血翼飞龙从攻守转换中找到龙舞的机会，而自信过剩特性能够进一步扩大龙舞强化的战果；至于弱点保险的用法在上文中也有详细说明，虽然自信过剩特性在理论上能够让血翼飞龙一口气提升4级物攻，但搭配威吓特性才是进退自如的最佳选择。至于生命玉、李子果等道具的作用这里不再重复赘述。

虽然龙舞血翼飞龙有这样或那样的优点，但它没有先制技能却成了致命罩门。只要对方有一只会冰飞石的物攻精灵，比如玛狃拉、猛犸猪甚至是轮皮象，血翼飞龙纵有再高的武艺也只能甘拜下风，这也正是血翼飞龙比不过快龙的地方。所以玩家在使用龙舞血翼飞龙时，最好养成“只龙舞一次就攻击”的习惯，这样的话即便被对方逼下场，也能尽可能的减少损失。但如果玩家的龙舞血翼飞龙带的是弱点保险，那就只能自求多福了。



www.dooland.com

专围强攻打法

特性选择：自信过剩
努力性格：物攻252，速度252，性格加速度减特攻
可选道具：专爱围巾
必备技能：无
优先技能：龙爪、逆鳞、地震
备选技能：上文推荐物攻技能

血翼飞龙的专围强攻打法极其简单暴力，不但很多新手不会防，就连老手一不小心也会被这招打得眼冒金星。在拥有自信过剩特性的精灵中，除了物攻低到没法用的火焰狮，血翼飞龙的速度是最出色的，而且它的物攻种族值也排在第一位。

当然，指望这只血翼飞龙开场就秒对手全队显然是痴人说梦，毕竟能防死血翼飞龙的精灵大有人在，这时候玩家应该把血翼飞龙当作一般的专围攻击手来用就可以，能占点便宜就算一点，没有机会的话就干脆把它雪藏起来。到了残局阶段时，如果对方手中的底牌所剩无几，我方就可以把雪藏已久的血翼飞龙派出来先干掉一只残血精灵，再试图干掉对方全队。另外，逆鳞在这种场合下能够发挥出惊人的效果，它的副作用变得无关紧要，但强大的威力却让对手吃不消。

二刀攻击打法

特性选择：威吓、自信过剩
努力性格：速度252，物攻和特攻酌情分配，性格加物攻减特防，或加速度减特防
可选道具：生命玉、弱点保险、 剩饭
必备技能：流星群
优先技能：龙爪/龙潜、地震、大字火
备选技能：上文推荐攻击技能

血翼飞龙的二刀攻击打法是一种古老而又有效的战术，这个战术谈不上多少让人耳目一新的亮点，但它“万金油”的性质倒使得这种血翼飞龙能够轻易融入到不同风格的队伍中。况且在物攻、特攻和速度这三项能力上，比血翼飞龙更适合二刀攻击打法的龙系精灵，细数起来也就剩下MEGA喷火龙X和雷库萨之类的主神兽了，血翼飞龙被它们比下去从某种意义上来说也算是对实力的一种肯定。

血翼飞龙可以凭借弱点保险的强化效果来发起一波二刀流攻势，可以先来一发威力超高的流星群，之后再专心用物攻技能攻击，争取在被逼下场之前多输出一些伤害。不过这种血翼飞龙因为没有龙舞来提速，在没有先手攻击优势的情况下很难给对方造成实质性的威胁，所以玩家在分配努力性格时不一定追求极限速度，极限物攻其实也值得考虑。

会心攻击打法

特性选择：威吓、自信过剩
努力性格：速度252，特攻252，性格加速度减特防，或加特攻减特防
可选道具：焦点镜片、锐利之爪
必备技能：流星群、蓄气
优先技能：真空斩、石刃
备选技能：上文推荐攻击技能

血翼飞龙的这种会心攻击打法其实是二刀攻击打法的特殊变种，不过因为流星群是这种打法的核心技能，所以血翼飞龙需要注重特攻输出能力，而物攻技能只起到一个辅助攻击的作用。不过这种血翼飞龙的物攻伤害输出并非隔靴搔痒，因为它也有1.5倍的会心加成呢！

由于流星群的PP值比较少，一旦血翼飞龙用过流星群降低了特攻，就必须保证接下来的每发流星群都必定会心，这样才能在主力武器的弹药耗尽之前打出足够高的伤害。如果血翼飞龙一时找

不到使用蓄气的机会，那就尽量先用50%会心几率的真空斩或石刃，而不要用12.5%会心几率的流星群和其他特攻技能来冒这个险。另外，即便血翼飞龙顺利蓄气，也不能不加考虑地连放流星群，最好能先用其他攻击技能来试探下对方仙系精灵会不会换上场，如果本应打中的流星群被仙系精灵挡下来也是挺可惜的。

威吓物盾打法

特性选择：威吓
努力性格：物防252，HP、物攻、特防这三项酌情分配，性格加物攻减特攻，或加物防减特攻
可选道具 ：剩饭、突击背心、光粉
必备技能：无
优先技能：羽休、龙尾
备选技能：顺风、驱雾、替身、上文推荐攻击技能

尽管血翼飞龙的物防种族值只有80，但只要它肯投入足够的物防努力值，再加上威吓特性的帮助，还是很容易成为一名合格的物防盾牌。不过血翼飞龙除了龙尾以外，并什么像样的防守技能，以攻代守才是血翼飞龙的防守风格。至于像顺风、驱雾这种技能与其说是防守，不如说是团队需要，真面临防守困境的话指望它们肯定是不行的。另外，羽休这个技能在这种打法中其实必不可少，之所以没有归入必备技能的行列中，是因为有血翼飞龙带突击背心时的例外情况。





第六世代对战新要素盘点——粘网（一）

文/三七木 编/马修

大家好，在之前分析过两只热门的PM之后，本辑的对战乐园将要开始关注第六世代对战方面增加的几个新要素。这辑我们先来看看第六世代新引入的虫系技能——粘网。顺便也在前言说下："对战乐园"的文中内容大部分以第六世代单打环境为准，仅讨论战术内容。其中PM使用率、战报等数据均来自网络对战。欢迎大家提出宝贵意见和建议！

关于粘网



继撒菱、毒菱、石砾之后，第六世代新增加了一种钉子：粘网。粘网与以上三种钉子不同，它不能在对方换人的同时给上场的PM带来伤害，而是使得飞行属性和浮游特性以外的PM下降一级速度。

粘网的出现，是钉子类技能效果的一次进化，对于整个对战环境来说也是一种冲击，后文我们再详细分析它的意义。虽然粘网的效果十分诱人，可是从目前的环境来看，粘网的使用率却并不算高——这个技能的出现只能用"生不逢时"四个字来形容。

面临的压力

粘网所面临的最大的阻碍来自第六世代驱雾的加强。之前对战乐园在火矢鹰的浅谈中提到了驱雾，加强以后的驱雾不仅可以一口气清除双方场上所有的钉子（当然也包括粘网），而且存在着几乎是无法阻止强制性——不像高速旋转可以用鬼属性的PM来挡，使用驱雾对所有的PM都有清除钉子的效果（奇迹皮肤特性有50%的几率使驱雾miss），故此，所以除了先手挑拨，基本上不存在100%破解驱雾的办法。试想，辛苦撒出的粘网被对面轻松清除，给人的感觉只能用累觉不爱来形容，这便是粘网受到限制的一大原因。

另外，与撒菱、毒菱、石砾不同，粘网的受众性更小：一部分净体特性的PM在踩到粘网之后不会被下降速度，而乖僻或者好胜/好强特性的PM反而会上升一级速度或者上升两级特攻/物攻（好胜特性是第六世代新增加的特性）。而一些使用欺骗空间战术的PM在踩到粘网后反而更需要这种降速效果来保证先手。所以，粘网并不能完全算是一个损人利己的技能，有时候反而会给对方的PM带来优势。以上也是制约粘网使用率的一个弊端。例如：



开始回合2

对手放出了暴君乌贼
对手的暴君乌贼陷入了黏网中！
暴君乌贼的速度提升！

最后，目前粘网的学习面非常局限，以最终形态来算仅有凶蜘蛛、壶壶龟、图图犬、雨蛾、镰刀蟋蟀、电狼蛛这六只PM，而它们也并不都是热门的高种族值PM，在现在暴力的对战环境中往往会处于劣势。不过，像壶壶龟、电狼蛛这样的PM反而因为粘网的学习面得到了新的重视。



粘网的价值

先抑后扬，说完了压力，我们再来看粘网的价值。降速的效果对整个对战速度线的影响是不容忽视的（关于速度线一词的概念，之前的《口袋玩家》有介绍过），虽然目前泛滥的先制技能已经模糊了速度线的界限，但是有时在没有先制技能的速度战场上，我方若能一直保持先手，那么对方只能处于后手的劣势。所以，粘网既是对高速PM的压制，也是中速PM的福音。

围绕中速PM的讨论

如果对手没有清除粘网的话，在粘网的影响下，非飞行属性和浮游特性的PM上场受到减速影响，相当于我方的PM在上场的同时自动提升了一段速度。而这宝贵的+1等级速度对于一部分中速进攻手来说是难得的。中速PM往往需要携带专爱围巾来获得速度1.5倍的提升，而专爱围巾带来了锁招的负面效果。所以，舍弃专爱围巾的话，中速PM在粘网队中将会有更好的表现。

另一个问题是，如果说中速这条界限会引起争论，那么我们试着把“经常/有必要携带专爱围巾出场的”PM定义为中速PM。这样的话，像出场率很高的洗衣机电

鬼就非常适合。而蘑菇斗士/铁螯龙虾这种需要依靠蘑菇孢子干扰/龙舞强化而放弃专爱围巾的PM也是我们所需要的成员。

再提一下MEGA精灵。第六世代新出现了MEGA精灵，它们的输出普遍非常暴力，但是这也依赖于他们在速度方面的优势。尽管像MEGA喷火龙、MEGA暴鲤龙这种飞行属性的精灵完全不受粘网的影响，绝大多数的常见中高速MEGA精灵（包括变身前的MEGA大钳甲虫），上场时的速度都会被拉到218-270的速度种族值内（以328极限速度的MEGA莎娜多和406极限速度的MEGA雷电兽为代表的速度范围）。在这种分析中，我们大可以把218~270速度种族值的PM定义为中速PM。其中像80速度的猛犸猪就是和粘网队相性非常好的PM，而只有75速度却有高达185的物攻的MEGA大力甲虫也同样受人青睐。

在布置好粘网之后，中速PM便可以尽情地发挥自己的站场优势，无论是强化还是联防都可以获得速度上的支持。请看下面一局战报：

我方与对手的战斗开始了

我方队伍：电狼蛛/剑盾魂/光翼兽/猛犸猪/手刃超人/大力甲虫

对方队伍：豪火猴/胡地/洗衣机电鬼/叠翅鲨龙/巨甲龙/铁盘坚果

先看一遍对方的队伍，成员除了洗衣机电鬼都会受到粘网的影响，而这个队伍并没有扫钉子的工兵，也就是说我方撒出粘网即可一劳永逸。属性方面来说，巨甲龙和铁盘坚果都害怕格斗系，所以大力甲虫配合粘网完全可以胜任推队的任务。不过该战术的隐患方面在于不确定的专爱围巾鬼火洗衣机电鬼和气息腰带的胡地，而恰好大力甲虫掌握了连锁技能可以破气息腰带，所以，只需要留意一下洗衣机电鬼即可。



我方放出了电狼蛛
对手放出了豪火猴

回合1

对手的豪火猴使用了音速拳
效果一般
电狼蛛失去了71 HP(25%的HP)
对手的豪火猴因为命之玉而受到损伤
电狼蛛使用了粘网
对手的队伍被粘网围住

首发选择的携带气息腰带极限速度的电狼蛛，电狼蛛和豪火猴同样都是108的速度种族值，大可以安心撒网。

回合2

对手收回了豪火猴并放出了铁盘坚果
对手的铁盘坚果陷入了粘网中
铁盘坚果的速度下降！
电狼蛛使用了雷电
效果一般
对手的铁盘坚果失去了18%的HP
铁盘坚果麻痹了！

对手目前大概是试探行动，而换铁盘坚果来承受伤害显然不是最稳妥的选择，给我方留了先手的机会。此时换成地龙的话我方反而会更为难一些。



回合3

我方收回了电狼蛛并出了大力甲虫

对手的铁盘坚果使用了石砾

我方的队伍被石砾围住

冒着寄生种子和电磁波的风险上场，而对方只是撒了一把石砾，危害不大，又是一个宝贵的机会。

回合4

这里的操作非常关键，直接对铁盘坚果进攻的话对手多半会选择换人，而最有可能的就是文首提到的专爱围巾洗衣机电鬼，而75速度的MEGA大力甲虫对洗衣机电鬼并没有十足的把握，反而有可能会受到鬼火烧伤的牵制，权衡利弊之下，我方做出了行动。

对手收回了铁盘坚果并出了洗衣机电鬼

大力甲虫进化变成MEGA大力甲虫！

大力甲虫使用了替身并制造了一个替身

制造一个替身，既可以免去铁盘坚果冷不丁的电磁波，也可以试探换上的洗衣机电鬼。一举多得。



回合5

大力甲虫使用了肉搏

对手的洗衣机电鬼失去了74%的HP

大力甲虫的防御和特防下降

对手的洗衣机电鬼使用了变压

大力甲虫的替身消失了

先后顺序十分明了：对面并不是我方一直担心的专爱围巾洗衣机电鬼，而肉搏的伤害值也恰恰在我方预估的范围内，所以大力甲虫对对手全队的优势明显，凭借粘网降速可以轻松控场。

对手收回了洗衣机电鬼并放出了巨甲龙

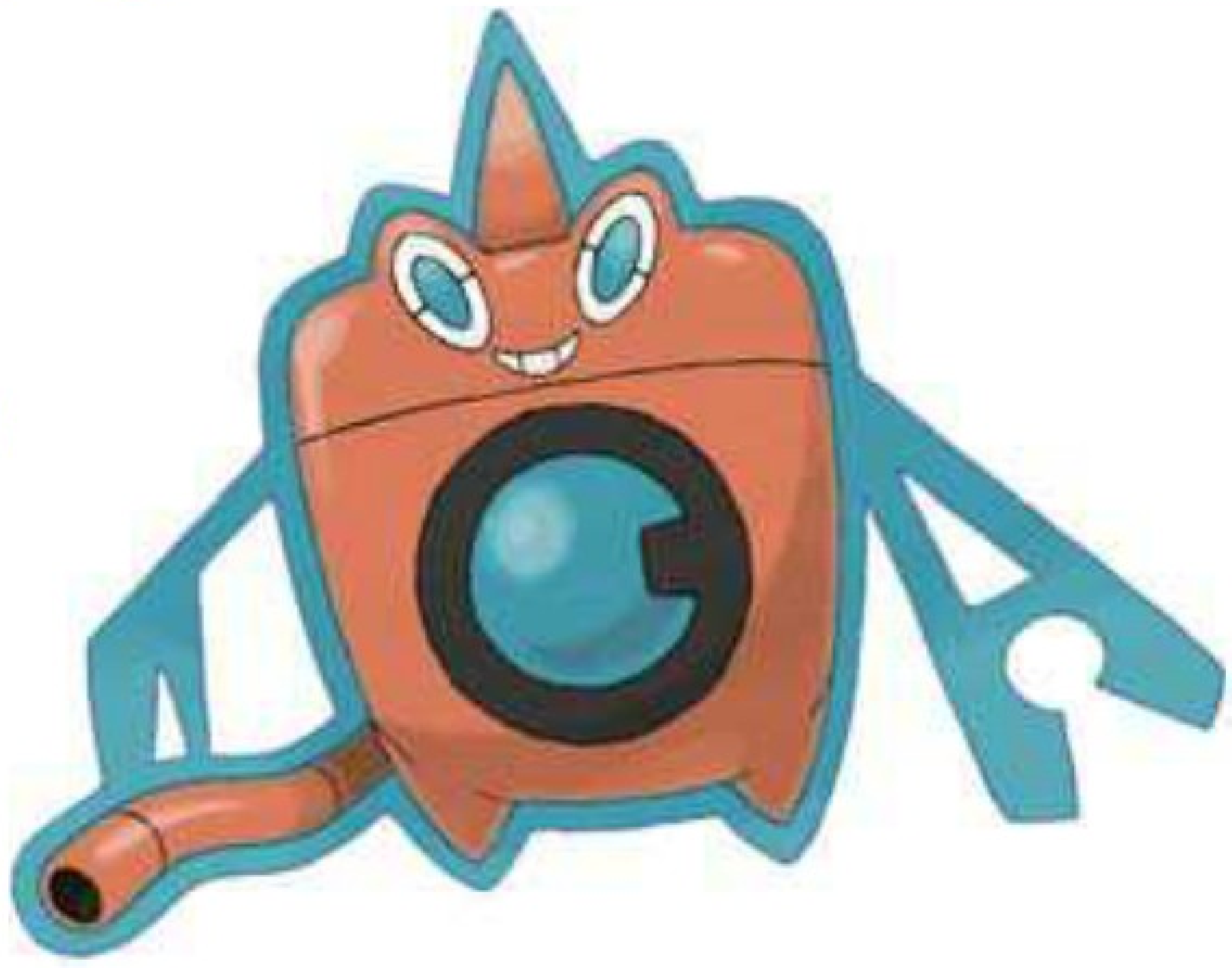
对手的巨甲龙陷入了粘网中

巨甲龙的速度下降！

巨甲龙的起沙特性掀起了沙暴

大力甲虫因为沙暴受到损伤

www.dooland.com



回合6

大力甲虫使用了肉搏
非常有效！
对手的巨甲龙失去了100%的HP
对手的巨甲龙倒下了
大力甲虫的防御和特防下降
大力甲虫因为沙暴受到损伤
对手放出了洗衣机电鬼



回合7

大力甲虫使用了肉搏
会心一击！
对手的洗衣机电鬼失去了25%的HP
对手的洗衣机电鬼倒下了
大力甲虫的防御和特防下降
大力甲虫因为沙暴受到损伤
对手放出了胡地
对手的胡地陷入了粘网中
胡地的速度下降！

对手显然无法招架这样的进攻，轮番炮灰的同时也体现出了粘网对于中速PM进攻上极大的帮助。



回合8

对手的胡地进化变成MEGA胡地！
对手的胡地复制了大力甲虫的技能连锁特性
大力甲虫使用了种子机枪
对手的胡地失去了23%的HP
对手的胡地失去了25%的HP

对手的胡地失去了23%的HP
对手的胡地失去了23%的HP
对手的胡地失去了4%的HP
对手的胡地倒下了

在短短的一局中一个非常精彩的回合：MEGA胡地的速度是150，但是在变身前的速度是120，而满速度的MEGA大力甲虫速度值是249，这一回合极限速度的胡地在减1级速度之后是248，出手前的速度恰恰比我方少了1点，这关键的一点让我方得以先手，足以见速度战场上的你死我活！

大力甲虫因为沙暴受到损伤
对手放出了铁盘坚果
对手的铁盘坚果陷入了粘网中
铁盘坚果的速度下降！



回合9

大力甲虫使用了肉搏
非常有效！
对手的铁盘坚果失去了81%的HP
对手的铁盘坚果倒下了
大力甲虫因为对手的铁盘坚果的坚硬头盔受到了伤害
对手的铁盘坚果的铁棘特性伤害了大力甲虫
大力甲虫的防御和特防下降
大力甲虫因为沙暴受到损伤

对手放出了叠翅鲨龙
对手的叠翅鲨龙陷入了粘网中
叠翅鲨龙的速度下降



回合10

大力甲虫使用了肉搏
对手的叠翅鲨龙失去了88%的HP
大力甲虫的防御和特防下降
对手的叠翅鲨龙使用了逆鳞
大力甲虫失去了49 HP(16%的HP)
大力甲虫倒下了

大力甲虫完成了一推四的使命，而没有粘网帮助的话，将会是一场更加艰难的对战。

我方放出了猛犸猪
猛犸猪因为石砾受到损伤

回合11

猛犸猪使用了冰飞石
非常有效！
对手的叠翅鲨龙失去了11%的HP
对手的叠翅鲨龙倒下了
猛犸猪因为命之玉而受到损伤

对手放出了豪火猴
对手的豪火猴陷入了粘网中
豪火猴的速度下降



回合12

猛犸猪使用了地震
非常有效！
对手的豪火猴失去了90%的HP
对手的豪火猴倒下了
猛犸猪因为命之玉而受到损伤
我方获得了胜利！

总结：12回合的精悍战报中，我方凭借粘网和高威力的输出，对战局进行了充分的控制。MEGA大力甲虫本身物攻虽高，但实力被速度所限。而+1速度之后，我方的进攻显然势如破竹。替身的掩护更使得MEGA大力甲虫在飞行、浮游PM面前毫无后顾之忧。可以说，这是一场突显粘网本质战术和用法的战报。

先手技能特效

众所周知，对战中大部分进攻技能都拥有附加的技能特效。而有一部分的特效往往需要速度提供保障——害怕效果。最容易让人想到的就是携带专爱围巾的光翼兽，依靠天之恩惠特性加成下的气刃斩可以拥有高达60%的害怕几率。而携带专爱围巾的光翼兽的极限速度是426，依然有可能慢于一部分的PM，所以如果把光翼兽放在粘网队中，相当于拥有了568的傲人速度。这样的话，对方踩到粘网的话，我方便能一直用气刃斩而拥有先手害怕的机会！而混乱特效也值得一提，配合粘网的爆裂拳可以使对手出招之前就陷入混乱，或者喋喋不休这样的技能也可以再粘网的帮助下持续先手。

重力场

粘网配合重力场是最先被提出来的新颖战术，重力场使得所有的飞行属性和浮游特性的PM被拉到地面上，都要受到粘网的影响。不过实战来说非常考验操作。这里光给大家描述可能欠妥，我们还是来看看战报吧！

（背景概述：我方在第七回合之前已经布置好了粘网和石砾，而此时我方的拉恩德伦斯（灵兽）与对手的非专爱围巾围巾物耐向（已知）洗衣机电鬼处于对峙中……）



回合7

拉恩德伦斯（灵兽）使用了重力场

重力增强了

对手的洗衣机电鬼使用了高压水泵

非常有效！

拉恩德伦斯（灵兽）失去了319HP(100%的HP)

拉恩德伦斯（灵兽）倒下了

我方放出了蘑菇斗士

以炮灰的代价放出了重力场，如果不被洗衣机电鬼杀伤的话，我方仍有大地力量的出手机会。不过既然如此，我方依然有扭转局面的机会——满速度的蘑菇斗士，在面对物耐洗衣机电鬼时有更多的自信，而对手也必然不敢轻易留场，这时便需要一定程度的先读技巧……

回合8

对手收回了洗衣机电鬼并放出了拉恩德伦斯（灵兽）

对手的拉恩德伦斯（灵兽）因为石砾受到损伤

对手的拉恩德伦斯（灵兽）陷入了黏黏网中

拉恩德伦斯（灵兽）的速度下降

蘑菇斗士的攻击因为拉恩德伦斯（灵兽）的威吓特性而下降

蘑菇斗士使用了升力拳

效果一般

对手的拉恩德伦斯（灵兽）失去了13%的HP

蘑菇斗士的攻击提升

蘑菇斗士因为命之玉而受到损伤

对手的拉恩德伦斯（灵兽）因为剩饭回复了少量HP

一只拉恩德伦斯（灵兽）出现在了我方的面前，由于前7回合的经历，可以判断这并不是专爱围巾的拉恩德伦斯（灵兽），在重力的辅助下，拉恩德伦斯（灵兽）的速度被下降，而威吓特性的削弱也被一个漂亮的升力拳补了回来。极限物攻携带命之玉的蘑菇斗士，优势尽显！

回合9

蘑菇斗士使用了种子机枪

会心一击

对手的拉恩德伦斯（灵兽）失去了36%的HP

对手的拉恩德伦斯（灵兽）失去了24%的HP

击中2次

蘑菇斗士因为命之玉而受到损伤

对手的拉恩德伦斯（灵兽）使用了石砾

我方的队伍被石砾围住

对手的拉恩德伦斯（灵兽）因为剩饭回复了少量HP

一个并不是很理想的回合，我方的种子机枪只打出了2发伤害，不然完全可以送走拉恩德伦斯（灵兽），而对面显然是做了我方换人的先读而选择了石砾，可惜并没有注意到重力场+粘网给自己造成的劣势局面。



www.dooland.com

回合10

对手收回了拉恩德伦斯（灵兽）并放出了铁甲螳螂

对手的铁甲螳螂因为石砾受到损伤

对手的铁甲螳螂陷入了黏黏网中

铁甲螳螂的速度下降

蘑菇斗士使用了升力拳

对手的铁甲螳螂失去了46%的HP

蘑菇斗士的攻击提升

蘑菇斗士因为命之玉而受到损伤

此时的残血拉恩德伦斯（灵兽）继续选择升力拳带走，可是对方留了一手，换成了另一个对蘑菇斗士威胁较大的铁甲螳螂。

回合11

对手收回了铁甲螳螂并放出了拉恩德伦斯（灵兽）

对手的拉恩德伦斯（灵兽）因为石砾受到损伤

对手的拉恩德伦斯（灵兽）陷入了黏黏网中

拉恩德伦斯（灵兽）的速度下降

蘑菇斗士的攻击因为拉恩德伦斯（灵兽）的威吓特性而下降

蘑菇斗士使用了音速拳

效果一般

对手的拉恩德伦斯（灵兽）失去了12%的HP

对手的拉恩德伦斯（灵兽）倒下了

蘑菇斗士因为命之玉而受到损伤

在面对被降速的而99%携带子弹拳的铁甲螳螂，我方只能选择音速拳——同样的先制技能，蘑菇斗士的速度优于铁甲螳螂，升力拳之后的音速拳完全可以制造更多的伤害。而对手换上拉恩德伦斯（灵兽）显然意图在于二次利用威吓来削弱蘑菇斗士，想法非常到位。不过在重力场消失之前上场还是要被粘网继续拉低速度……

重力恢复了正常

对手放出了铁甲螳螂

对手的铁甲螳螂因为石砾受到损伤

对手的铁甲螳螂陷入了黏黏网中

铁甲螳螂的速度下降



回合12

对手的铁甲螳螂进化变成MEGA铁甲螳螂！

蘑菇斗士使用了音速拳

对手的铁甲螳螂失去了28%的HP

对手的铁甲螳螂倒下了

完美解决铁甲螳螂，对手根本来不及伤害蘑菇斗士，在换人中被我方压制。

蘑菇斗士因为命之玉而受到损伤

对手放出了洗衣机电鬼

对手的洗衣机电鬼因为石砾受到损伤



回合13

蘑菇斗士使用了音速拳

对手的洗衣机电鬼失去了48%的HP

蘑菇斗士因为命之玉而受到损伤

保险起见，还是选择了音速拳造成尽可能多的伤害，如果选择种子机枪的话也许还可以带走第三只PM。不过蘑菇斗士的表现已经令人十分满意了。

对手的洗衣机电鬼使用了变压

效果一般

蘑菇斗士失去了79 HP(30%的HP)

蘑菇斗士倒下了

总结：如果没有重力场在第8回合的帮助，我方的蘑菇斗士很难拥有一直先手的机会，随手都有可能被拉恩德伦斯（灵兽）的蜻蜓点水和铁甲螳螂的子弹拳所击倒，正是配合重力场下的粘网，使短短5回合内的PM有输出的机会。可以说粘网+重力场的精髓就在于此。

其他用法

粘网的其他用法比较有趣，例如电球的伤害值由我方的速度值所决定，我方的速度比对方越快，电球的威力就越高，这一点可以用粘网来做到：粘网拉低对手的速度，实际上增加了电球的伤害。而且电球的掌握者主要是电系，大部分的飞行系也不敢在电系面前留场强攻，所以电球+粘网的Combo也是可行的。

粘网的另一个作用在于对长接队的削弱，诸如加速特性的大角蜈蚣往往在面对场上有粘网的情况下不得不长时间留场，因为接力每换一次人都要被削弱一级速度，这对于长接队伍来说是非常要命的事情。有时候我们依靠这样的技巧也能使对手不攻而自破。

篇幅和个人时间所限，粘网第一部分的内容就先介绍到这里，希望大家可以一起发掘粘网的用法~大家如果有任何的想法和观点可以到百度——口袋玩家贴吧交流！



口袋妖怪卡片游戏 XY篇（4）

“《XY》系列”不愧为新作的开山作，卡片数量就是多！印象中连载了这么多辑的栏目，从来没为某一副牌连载过四辑。不过这一辑也将是《XY》的最后一辑，这辑大家就一起来看看以前还没介绍的几张普通系卡片吧。

文/新房客　编/马修

嘟嘟、嘟嘟利

嘟嘟有70点HP。技能只有一个Doublt Hit（双重攻击），需要三发无色能量发动，基本伤害为30×，投两次硬币，本次攻击最终伤害为30乘以硬币正面的次数。嘟嘟的弱点为电×2，抵抗力为格斗－20，交换消耗为一张能量卡。





进化以后的嘟嘟利有90点HP。第一个技能是Rage（愤怒），需要一发无色能量卡发动，基本伤害为20+，嘟嘟利身上每有一个伤害指示物本次攻击便追加10点伤害；第二个技能为Endeavor（强攻），需要三发无色能量卡发动，基本伤害为50+，投两次硬币，每有一次正面本次便追加20点伤害。嘟嘟利的弱点为电×2，抵抗力为格斗－20，交换消耗为一张能量卡。

傲骨燕、大王燕

傲骨燕有50点HP，技能只有一个需要两发无色能量发动的Aerial Ace（燕反），基本伤害为10+，投币，如果是正面，本次攻击便追加30点伤害。傲骨燕的弱点为电×2，抵抗力为格斗－20，



交换消耗为一张能量卡。



大王燕有90 HP，能力为Drive Off（驱退），在我方回合进行攻击之前，我方可以强制对手将其前场与后场的口袋妖怪交换位置。大王燕的技能只有一个Wing Attack（翅膀拍击），基本伤害为60，需要三发无色能量发动。这张卡片的亮点就在于大王燕的能力，上场以后立刻强迫对手换口袋妖怪，遇到没进化的几乎可以一击秒杀。大王燕的弱点为电×2，抵抗力为格斗－20，交换消耗为一张能量卡。强烈要求将它列入队伍，由于它的属性为无色，所以它可以被编排入任何属性的队伍里。

玲珑猫、优雅猫

玲珑猫有50点HP。第一个技能是需要一发无色能量发动的Heal Bell（治愈铃声），使用以后我方所有口袋妖怪各回复10点HP；第二个技能是需要一发无色能量发动的Tail Whap（尾巴拍打），基本伤害为10。玲珑猫的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



优雅猫有80点HP。第一个技能是需要一发能量发动的Energy Salon（能量沙龙），从我方套牌里寻找三种不同属性的能量卡，查看之后放入手牌中，最后洗牌；第二个技能为需要两发无色能量发动的Fake Out（假动作），基本伤害为30，投币，如果是正面，对手的口袋妖怪进入麻痹状态。优雅猫的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



比帕水獭、比渡水獭

比帕水獭有60点HP。技能方面只有一个Hyper Fang（超级牙），需要两发无色能量发动，基本伤害为40，投币，如果是反面本次攻击就无效。比帕水獭的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡（没



错……）。

比渡水獭有100点HP。第一个技能为Double Headbutt（双刃头突），需要两发无色能量发动，基本伤害为30×，投两次硬币，本次攻击的最终伤害为30乘以正面的次数；第二个技能为Hypno Headbutt（催眠头突），需要三发无色能量发动，基本伤害为60+，我方可以选择性地只输出30点伤害，这做的话，对手的口袋妖怪就进入睡眠状态。比渡水獭的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。



约泰利犬、哈迪拉犬、穆兰多犬

约泰利犬有50点HP，第一个技能是需要一发无色能量发动的Tac-kle（撞击），基本伤害为10；第二个技能是需要两发无色能量发动的Bite（啃咬），基本伤害为20。约泰利犬的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为一张无色能量卡。



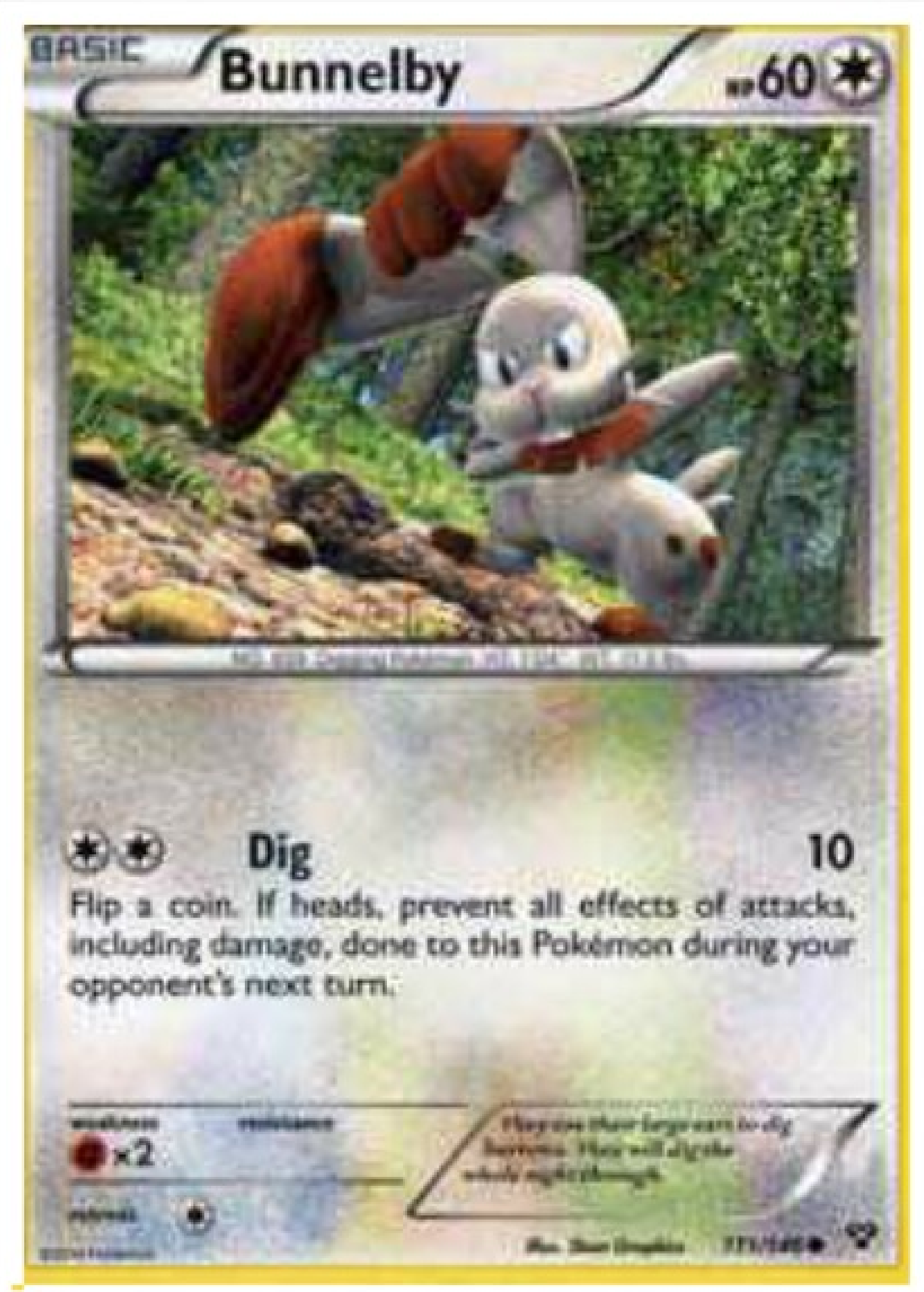
哈迪拉犬有80点HP，第一个技能为需要两发无色能量发动的Bite（啃咬），基本伤害为20；第二个技能为需要三发无色能量发动的Jump on（跳上去），基本伤害为50+，投币，如果是正面，本次攻击便追加20点伤害。哈迪拉犬的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为一张无色能量卡。



穆兰多犬有140点HP。第一个技能为Bite Off（咬掉），需要三发无色能量发动，基本伤害为60+，如果对手的口袋妖怪为EX卡，本次攻击便追加60点伤害；第二个技能为Wild Barking（野野性吼叫），需要四发无色能量发动，基本伤害为80，本次攻击将给对手后场的一只口袋妖怪造成20点伤害。穆兰多犬的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为三张无色能量卡。



挖地兔、掘岩兔



挖地兔有60点HP。技能方面只有一个需要两发无色能量发动的Dig（挖洞），基本伤害为10，投币，如果是正面挖地兔在下回合将避免掉对手口袋妖怪造成的所有伤害。挖地兔的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为一张无色能量卡。

掘岩兔有100点HP。第一个技能是需要两发无色能量发动的Pickup（捡起），从我方废牌区内寻找两张卡片放入手中；第二个技能是需要三发无色能量发动的Dig（挖洞），基本伤害为50，投币，如果是正面掘岩兔在下回合将避免掉对手口袋妖怪造成的所有伤害。掘岩兔的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为两张无色能量卡。



肯泰罗、土龙、特里米安犬

肯泰罗有110点HP。第一个技能为Take Down（猛撞），需要一发无色能量卡发动，基本伤害为30，使用以后肯泰罗自身受到10点伤害；第二个技能为Seething Anger（愤怒爆发），需要三发无色能量卡发动，基本伤害为30×，肯泰罗身上每有一个伤害指示物便投一次币，本次攻击的最终伤害为30乘以正面的次数。肯泰罗的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为两张无色能量卡。



土龙有40点HP。第一个技能为需要一发无色能量发动的Glare（蛇眼），投币，如果是正面，对手的口袋妖怪进入麻痹状态；第二个技能为需要两发无色能量发动的Second Bite（二次啃咬），基本伤害为10+，对手身上每有一张伤害指示物本次攻击



便追加10点伤害，最终伤害为10+伤害指示物的数量×10。土龙的弱点为格斗×2，无抵抗力，无交换消耗。

特里米安犬有90点HP。能力为Fur Coat（毛皮外衣），所有对特里米安犬造成的伤害都将减少20。技能方面只有一个需要三发无色能量发动的Energy Cutoff（能量切），基本伤害为80。投币，如果是正面，从对手前场的口袋妖怪身上丢弃一张能量卡。特里米安犬的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为一张无色能量卡。



坚硬护符、力量头巾

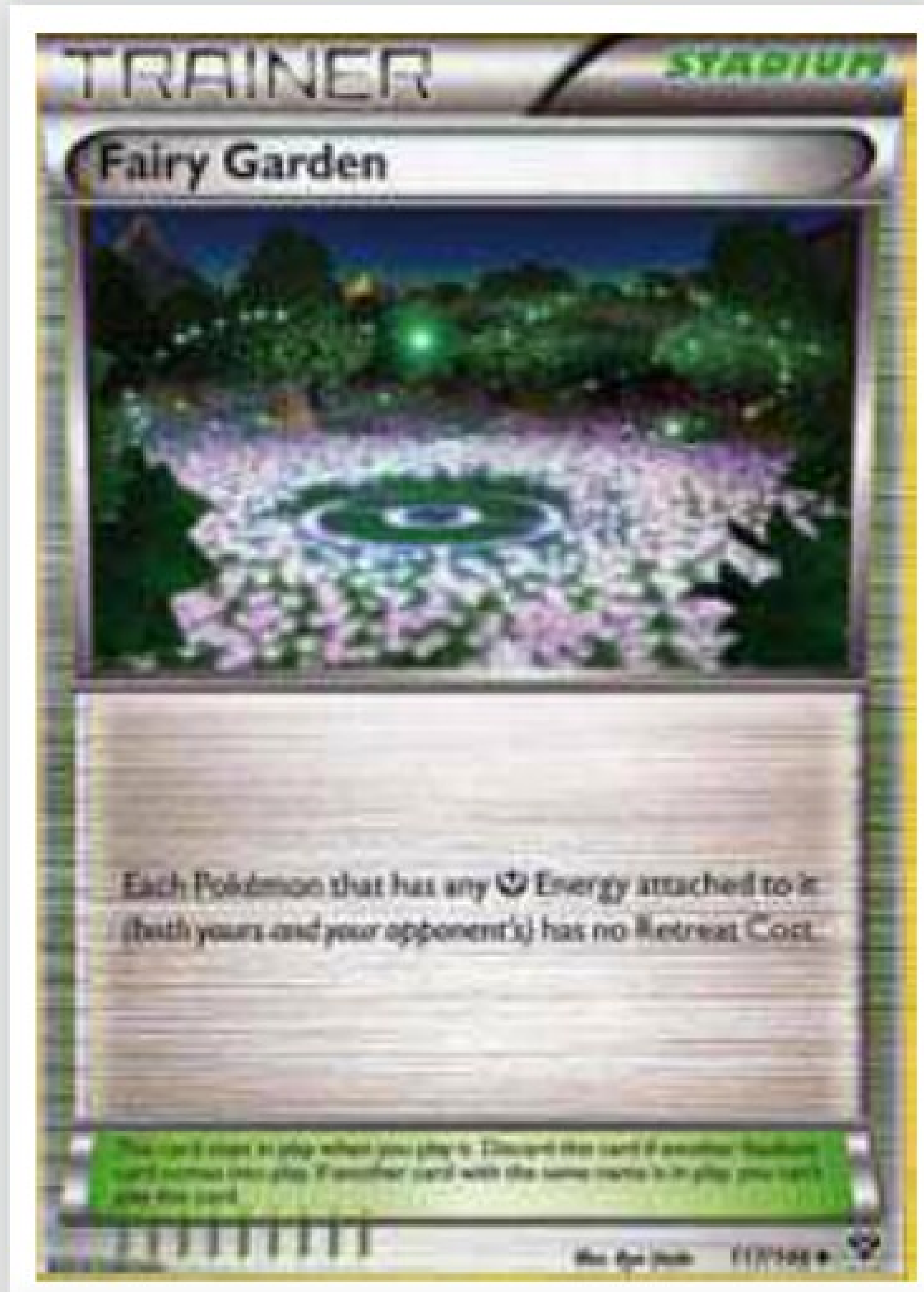
接下来给大家介绍两张物品卡。Hard Charm（坚硬护符）为训练家卡里的物品卡，可以给任意一只身上没有其他工具卡的口袋妖怪携带上，所有对携带着坚硬护符的口袋妖怪造成的攻击伤害都将减少20。



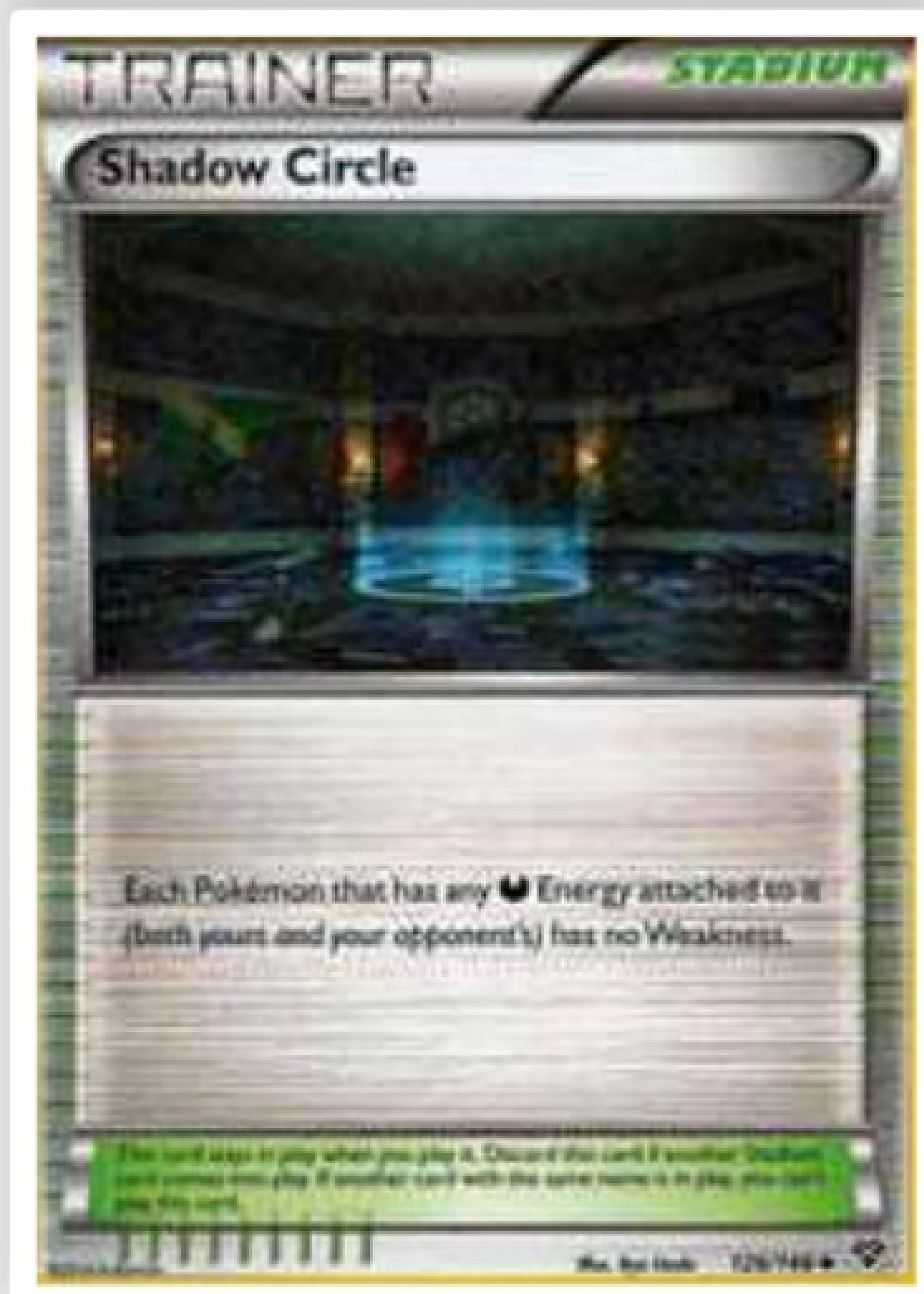
Muscle Band（力量头巾）也是物品卡，可以给任意一只身上没有其他工具卡的口袋妖怪携带，所有从携带着力量头巾的口袋妖怪输出的攻击伤害都将增加20（仅限攻击对手前场时）。

妖精花园、影子圆阵

最后介绍两张场景卡。Fairy Garden（妖精花园）为场景卡，只要有这个场景卡在场内，所有携带着仙系能量卡的口袋妖怪都将没有交换消耗，这个效果对敌我双方都有效。



Shadow Circle（影子圆阵）是一张针对恶系口袋妖怪的场景卡，所有携带着恶能量卡的口袋妖怪都将没有弱点，这个效果同样对敌我双方有效。



介绍了这么多辑，终于把“《XY》系列”的第一弹套牌《XY》介绍完了！下一辑笔者将为大家带来全新的卡片系列，敬请期待。

秘密基地

栏目主持/马修

秘密基地一向是用来放各种有趣图片。本辑，带来的是关于《口袋玩家》封面的完成过程。

封面那些事儿

封面的常规流程

这部分先说普通的，一般来说。是作为《口袋玩家》负责人的马修，把当辑《口袋玩家》封面的主题以文本的方式告诉封面画师西瓜树，如果有图需要参考，还会配以参考图。比如73辑……

马修： 本辑封面主题：打嘴巴。参考图。



西瓜树： = =什么时候要?

马修： X日吧。

西瓜树： 好。



对话很简短，过两天西瓜树便发来线稿、然后发来上色稿，如果完全OK就转成EPS的正式版，经常有惊喜，比如73辑，皮丘的两个耳朵与原版小女孩的两个小辫子的吻合度极高，也特别喜感。

马修头脑短路时

但马修有时大脑会短路，于是……

马修： 本辑封面主题，春天来了，自由发挥。

西瓜树： 好!

西瓜树这个时候往往是最爽的时候，没有什么比自由发挥更爽的了，而因为马修本身没去策划主题，所以成稿时挑三拣四的几率也大降。



也有争论时

当然，也有吐槽和比较难出的时候，比如本辑……

马修： 本辑封面，皮卡丘与世界杯日本队。附上皮卡丘穿2014日本队服的图片一张。



西瓜树： 好，什么时候要？

马修： 10日吧。

西瓜树： 好！

（线稿勾完了后）

西瓜树： 马修马修，收文件，线稿发你离线了，三个选一个吧。







马修：（解压完毕后）第三个吧，前两个的动作太娘了，就跟学校里每个班体育课上都会有的那种动作特扭捏的非运动系女生。（吐槽模式启动ing）

西瓜树： = =那就3了？我上色了，上好了发给你。

马修： 等等，3也有问题，无论是踢球还是带球，都是用脚尖和脚侧，无论如何不会露出脚底的。搜搜球星带球的图？

西瓜树： 是搜的这些动作才出了那么3个。



马修： 这么多踢足球，干嘛参考《雷电十一人》这种神话向的……

西瓜树： 正版的比例会更奇怪，皮卡丘的胳膊短腿短，不抬起脚来，脚就是一团的。

马修： 先试试吧。

西瓜树： 这样……



马修： 好吧，这次是金鸡独立，变少林足球了……（吐槽模式持续ing）要不，试试胜利进球的那种POSE，比如这些。



西瓜树：我脑补了下，举手那个动作幅度不大，感觉会有点硬。

马修：先试试嘛。

西瓜树：好吧。

（大约10分钟后）

西瓜树：来看看。



马修：哈哈哈哈哈，胖子没人权啊！算了，这条也否了吧。

西瓜树：=。= 手短脚短，只能靠意念作战。手举起来都不低头都摸不到头。

马修：要不，背手站着那种？很多踢球的也很喜欢那种姿势照相，比如这个。（阿部勇树中枪……）





西瓜树：=。= 很忧郁的样子

马修：表情随意。

西瓜树：来了。



马修：表情赞啊，霸气侧漏！足球在身前吧，或者再往旁别些，别在身后。

西瓜树：这样？



西瓜树：OK了？

马修：OK了，就是脖子有点长？

西瓜树：啊？

马修：其实还好，本来皮卡丘就N多造型。

西瓜树：那我转文件给你了，注意查收哦。

（半小时后）

马修：对了，足球得改成2014世界杯用的……

西瓜树：好……



栏目主持 马修

精灵中心



一转眼便到了5月，不过今年的夏天来得略迟了一些，而且全国很多地方都下雨下得特别夸张。不过我们口袋玩家是不会被这样的恶劣天气所阻挡住快乐的，一边玩《口袋》的游戏，一边看《口袋》的动画。而最近一大让兴奋的消息，则是《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》的重制版即将在今年的11月上市，通过《宝石》入门口袋妖怪世界的玩家应该不在少数吧？不管怎样，新作来了总是很让人开心，而本辑的回函表，也会从大家那征集对重制版的期待，记得参与哦。接下来，就进入我们的“精灵中心”吧！

不珍贵了

觉得《X·Y》的捕捉闪光精灵的设定不太好，将来估计会像《魔兽》的大元帅，一多了就不珍贵了……

呼和浩特 阿拉贡

乌冬：真的么？我怎么没遇到过？

阿鲁：其实闪光还是很看运气的，哪怕是《X·Y》也一样。

马修：说起来，本人在《X·Y》里面也两次遇到闪光精灵呢，可惜第一次不知道群战规则失手打死了，唉。

库玛：这就是命啊！

玩家画廊扩大版·喝茶时间

温州 赫米



马修： 破坏神能如此安静地坐下喝茶，不容易啊。就是茶杯显得小了些。

偶然发现

大学毕业后已经工作一年了，本以为单位里都是大人，没人玩《口袋》。结果一次偶然的机会，竟然发现很多《口袋》迷！

上海 宁宁

马修： 很正常，《X·Y》发售的时候编辑部也好多人在玩。

乌冬： 所以说要看发售后的热度过了以后的情况，是吧？

库玛： 大人也是什么游戏都玩的，鲁叔就特别喜欢玩《深爱》。

阿鲁： 《深爱》怎么了？看这位同学的昵称没，一定也是《深爱》玩家，我说的对不对？

玩家画廊扩大版·小聚会

绘：王梦彤



马修： 这种精灵们在一起其乐融融的图的气氛都好温馨呢。

玩家画廊扩大版

●精灵球COS团



绘：皮卡

马修： 我就总觉得雷电球和球桶菇这两家肯定有什么关系……

卖给同学

70辑的钥匙圈真不错，就是棱角多了一点，本想送给妹妹玩，后来1元5卖给同学了。

上海 某耗子

库玛： 喂……

阿鲁： 这算是商业头脑么？

乌冬： 仅仅1.5元，你就丧失了一个哄妹妹开心的机会啊。

马修： 呃，棱角……下次我注意吧。

同城联系QQ

同城联系QQ主要目的是方便在各个城市的玩家间能彼此联系上，同时也方便大家在网络上结交更多的口袋玩家。想在这里和大家获得更广泛的交流，在调查表个人信息栏下“我愿意公开QQ”前面打上钩，我们就会在这里登上各位的城市、昵称和QQ号。已经刊登的各位读者朋友们，在填写回函表时就不用在前面打钩了，如果有新QQ或者旧QQ因被盗等原因作废，也别忘了在调查表里和小编说下。另外，已经超出12辑的，我们也会在这里重新刊登。

城市	昵称	QQ
广州	怪盗雾	1875681840
哈尔滨	aster	2507473514
上海	大帅哥	838718319
沈阳	腌甜葱	819471386
沈阳	四代/超萌	1239616028
台州	白石黑玉	514576006
天津	天梦	244190079
湛江	肥德	429786969
长东	等风的旗	7090305630

学习的好处

同学和我都买了3DS，但我的机子是老妈出钱作为考试奖励，同学则倒空了他的钱包……哈哈，看来学习的好处已经体现出来了。

上海 桂狼

库玛： 于是以后你和你同学可以联机了。

乌冬： 加油吧，学习的更多好处在后面呢。

阿鲁： 也可以说你同学没像你那么悬梁刺股去学习，照样买到了心仪的掌机么。

马修： 虽然当年本人是标准学渣，但还是觉得鲁叔挺负能量的。

心惊肉跳

我们这儿《口袋玩家》到得很慢，至少比上市慢一星期才到，然后我天天在书店门口转悠。眼睛里闪着金光（汗）……后来听书店的阿姨说，她那段时间看到我总是心惊肉跳，以为我要抢劫……

泉州 团纸静

乌冬： 上市一个星期就到了，其实算是很快了。

马修： 我们预告的上市日期其实是起始日，所以才说“陆续上市”嘛。

库玛： 可怜的书店阿姨……

阿鲁： 看了下这位读者的资料，初中女生，虽然外表应该不会给人以威胁感。但总有人很谨慎，比如这位书店的阿姨。

75调查之最讨厌的口要妖怪或者训练师是哪个?

没有，玩游戏一般都很顺利，无讨厌的精灵。

武鸣 天冥

替身猛者蝠蝎，太猥琐了!

上海 大帅哥

用影分身和变小的训练师吧，至于原因，还用说吗……QAQ

厦门 进击的竹笋君

《金·银》中火箭队地下基地里那个只要猫老大监控报警就跑来捣乱的小卒，明知打不过还是跑过来。

沈阳 忧郁の蓝圣菇

渡！刚开始玩《银》时选火球鼠，啥都不会就狂练它，结果打到渡那，被快龙们厚实的龙皮挡住了，打了N久也没过去……

大庆 小9

这个真没有……除了未破解的《绿宝石》里的金花大叔。

北京 藤王蛇KANE

木有啊……我感觉没什么不好打的BOSS，只要了解PM的特性、绝招、种族值总和、属性相克什么的，问题就迎刃而解了。

沈阳 四代/超梦

又爱又恨的小茜啊！罐奶牛真心难打，被虐好多回。

温州 A梦

《钻石·珍珠》的虫天王，万恶的金蜂后，队伍平均50级，主角是巨树龟，惟一有优势的惊目翁才45级。在四次挑战失败后，无奈去抓只小火马，狂练到50级再去挑战，终于成功!

常州 陈诚

巨甲龙，各种坑，刚开始还不太会玩，被团灭好几次，而且对这个总抢大钢蛇风头的家伙一点好感都没有……

呼和浩特 阿拉贡

马修：有时候《口袋妖怪》很简单，觉得可以轻松战胜任何人；但有的时候真卡人。嗯，其实大家也就是吐槽下，真正喜欢的游戏，各种卡人的难度挑战，反倒会成为日后非常难忘的回忆。

有没有同学因为你认识了《口袋妖怪》?

同学很少，但在贴吧推荐了吧友，他貌似也挺感兴趣的样子。

深圳 小怨

嗯，记得有一次向一位同班同学介绍《口袋妖怪》，第二天就开始玩了。

深圳 梦幻

没有，但我是被我弟弟天天在耳边说，然后看了动画、又玩上游戏的。

大连 Poke

不知道有没有，在地铁上玩，有个小孩子看了说是“神奇宝贝”！然后就缠着他妈妈给买机器和游戏。

长沙 王瑜

现实中没有，但是网上某篇速攻攻略是我写的，不知道有没有人因此喜欢上，

厦门 希翼

有，我同桌。他看我一年到头都在打《口袋妖怪》，终于忍不住好奇试了，然后他也成为了《口袋》党。

西安 雨飘零

有，一位小我一届的3DS党，知道《口袋妖怪》但一直没玩，后来被我软磨硬泡玩上，喜欢了。为此他还请我吃了顿麻辣烫。XDD

深圳 Hotty

没有，一个没有，我女友没被我影响，甚至连我侄女都没被我影响到，我到底有多失败啊!

沈阳 刘子辰

在游戏店打工那两年，推荐的《口袋妖怪》不要太多。

苏州 阿欣

掌机聚会上和人联《口袋》，吸引了一个玩家，跟我借机器试一下，我借了。现在也是我们口袋联机党中的一员了。

广州 瞳

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

笔名	刊载辑数	栏目	名称	需要提供信息
Ricky	75	口袋画廊	万圣节泡沫蛙	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
时间の敌	75	口袋画廊	双贝海獭	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
水色の 音律	75	口袋画廊	沐光	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
☆ルカリオ	75	口袋画廊	X老喷	联系电话
LI.GOR	75	口袋画廊	藤叶蛇	地址邮编/联系电话
水仙精灵鼠	75	口袋画廊	仙子与棉	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
口袋小杰	70	口袋自由谈	我的口袋妖怪传奇	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
苏晓格	69	口袋画廊	大团圆	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
kiro	66	口袋画廊	火耳狐	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
Color	66	口袋画廊	和PM一起吃饭	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话

玩家画廊 口袋版

厦门 小贝

马修：皮神分分钟要被收服的节奏啊。



呼和浩特 小茂

马修：一直都觉得小茂是非常强的劲敌！



广州 皮比



马修：嗯，这个皮神好萌。



厦门 小白猪

马修：迪亚路卡细看其实还是很有萌点的。



秦皇岛 T-g

马修：啥也不说了，高三的兄弟姐们，都加油！

口袋聊天室

小编们都用“口袋银行”传送自己喜欢的精灵了吗？

长东 等风的旗

马修：传了一些，不过主要还是沉浸在新PM的蛋坑里……

我从一年级就开始喜欢《口袋妖怪》了，尤其喜欢收集它们的模型、贴纸等等。

广州 皮皮

马修：如果论从玩《口袋》的起始年龄的话，马修跟大家没法比啊。

土豪同学去日本给我带了个伊布限定的3DS！拉仇恨啊！

上海 来自蘑菇星的我

马修：晒死了，刊登出来帮你拉仇恨！

要中考了。作为一名初三党，时间越来越不够用了。3月26日是我的生日，贺电！

天津 天梦

马修：唉，果然又有看漏的，送上迟来的祝福吧：生日快乐，祝中考顺利。

最不喜欢精灵中心的玩家画廊，自画像一次都未刊登过，难道是画得不够好？

广州 皮比

马修：等等……皮比这ID我非常熟悉，画廊难道没刊登？嗯，起码这辑会有刊登。

想买3DS LL，但是钱一直不够，请问小编们，现在3DS LL是什么价位？还会降价吗？谢谢。

武鸣 天冥

马修：1100～1400之间，1100这个应该是个比较稳的价格线了。跌于1000的话，除非退役，否则可能性不大哦。

高三下学期了，要高考完才有时间玩《口袋》，现在只能看《口袋玩家》解馋。

中山 张毅华

马修：《口袋玩家》也会加上大餐让各位更加胃口大开的！

马修大大帮我看看，我的怪力怎么了？怎么是绿的？为什么还有颗红五角星？放出来还一闪一闪的？我不是晒闪，不是在晒闪，不是在晒闪……

上海 Gary 胡

马修：嗯，这个怪力，一定是母的，一个一身肌肉块的闪光母怪力。

为了玩《X・Y》特意买了3DS，心里倍儿爽，对了，有谁帮忙交换一下，我要耿鬼啊！

台州 白石黑玉

马修：这辑登了你的QQ，也留意我们刊登的其他玩友。互加一下，会有很多人愿意帮助你的哦。

玩《X・Y》最大的痛苦是箱子不够用啊！要集图鉴又要孵蛋，怎么办啊！

广州 皮比傲出

马修：三两个解决方案：1.口袋银行；2.奇迹交换；3.放生。



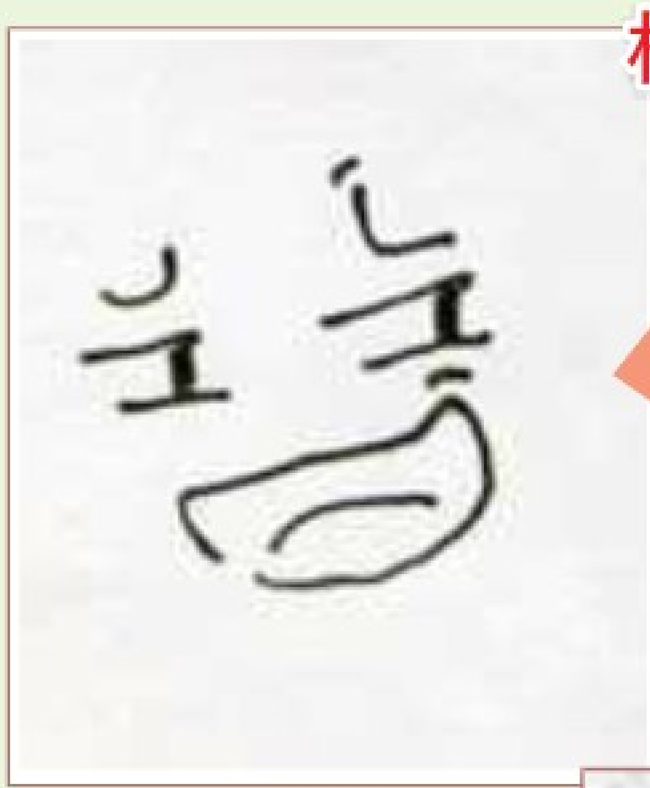
哈尔滨 aster

马修：忧郁而优雅的美。



广州 布莱克·罗斯

马修：这表情和手势，服！



桂林 尾大的小卢

马修：这表情好那啥……



汕头 Melmen

马修：这个……算是给自己盖章定论么？



上海 Mr.翔

马修：这大叔够爷们。



上海 某耗子

马修：共同点……难道都是豆眼？

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下栏目面向所有读者公开征稿：

专题企划、个人心得、技巧分享（如自制玩偶、折纸、橡皮泥）、口袋相关软件介绍、口袋同人改版作品介绍、口袋周边评测、对战乐园（实战、PO、卡片等）、口袋画廊、口袋自由谈。来稿请发送Email至pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”，画稿接受手绘邮寄投稿，画廊手绘邮寄地址同邮购地址。

另外由于邮政汇款的麻烦度和成本都进一步增加，所以各位投稿时，请尽量提供银行卡信息走转账汇款，这样不仅发放稿费方便，各位收稿费的效率也大大提升，多谢配合。银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人。另外也记得提供电话联系方式，以便我们能准确地为您邮递样书。

特别提醒：还有很关键的请翻阅目录页的“投稿须知”。

《口袋玩家》77辑邮购信息

《掌机王》读者服务部有如下书刊可供邮购：

《口袋玩家》：28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、75～77辑，定价：18元。《口袋妖怪X·Y》攻略本，定价：45元。

《掌机王SP》：第96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元；203～206，定价：18元；216、219辑，定价：14元；217、218、221辑，定价：19.8元。

《3DS专辑》：VOL.6，定价35.00元；《PSV专辑》：VOL.8，VOL.9，定价：35元。《PSV宝典》，定价：28元。《PSP专辑》，VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《怪物猎人4》狩猎攻略本：定价：45元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

口袋画廊



栏目主持/马修

作者们在投画稿除了留下地址，也记得提供银行卡信息，这样发稿费也会非常迅速，银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，邮件地址：pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”。此外也请留下电话联系方式，以便我们为您准确邮递样书。

光娘

绘：kazuki.樱



穿着和服的小光好棒！

利利鼠

绘：卷耳兔小惠



记得有人还投稿过利利鼠的骨骼图……

月精灵

绘：水色の音律



模糊朦胧光线中的月精灵，非常有意境的一张图。

金香仙子

绘：爱喜·欧希☆



线条简洁、用色清淡的清爽图。



圈圈熊酒吧

文/斯潘达
编/马修

——冰海大帝 14

前情提要： 禁军统领选拔大赛如期开始，一天下来，第一轮的战斗便告结束，除了利爪猫桑古斯和玛狃拉门罗这些强者不出意外地胜出，来自雪崩山麓一直被认为无生命地带的遗忘冰原的冻土龙马尔斯和电飞鼠艾蒙，也双双胜出，而这些被认为几亿年前便该灭绝的恐龙们的出现，引起的轰动甚至已经远大于比赛本身。到了第二天，比赛继续进行……

50 沼泽斗士

话说电飞鼠艾蒙，之前一心想有自己的救助队，于是说服了原本是矿工的土龙诺克跟他一起组队。虽然颇有理想，但却志大才疏，大小试练任务均未成功过，但毕竟也算有些战斗经验，而首次上场后的首轮对手竟然还是没进化的水系，所以能胜出也很正常。

而今天，艾蒙的比赛设在了第一场，

这次他面对的是一只沼跃鱼。听裁判弗洛斯宣读名单时，那个沼跃鱼叫麦克罗，是外来种族们在极圈定居后的后代。到了台上，麦克罗对着艾蒙微微低头行礼，但眼睛却一直盯着艾蒙，艾蒙愣了一下，便也点头回礼，于是战斗正式开始。艾蒙这次带上了冰原龙族首领奥罗斯昨天为自己刚买来的雷电宝石，携带在身上，艾蒙有了不小的底气，眼前的家伙虽然个子比自己高出一头，但毕竟自己属性上还是有优势的，而且似乎对方动作也很慢，于是，艾蒙便率先出招。

艾蒙的脸颊开始出现电火花，同时站立起来张来两个前肢、用两个翼膜积蓄起电能，接着双臂向前一用力，电能便以球型闪电的形态，飞向沼跃鱼麦克罗的头，整个过程一气呵成，出手动作极快，麦克罗甚至没来得及躲，这电球便结结实实地打在了麦克罗的面门上——没有意外的话，这个闪电球便应该在对方的面门上炸开，重创对手，尤其是这第一招有雷电宝石的加成，威力更大。可让艾蒙惊讶的是，闪电球竟然如同被吸收了一般，打中之后便没了！

沼跃鱼倒也不来攻击，深吸气，闭上眼睛似乎在攒力气，可这之后其行动却更慢了，以至于艾蒙接下来的放电他还是没能躲开，可即便如此，麦克罗仍然没事一般，继续自己跟自己较劲。艾蒙忽然想起来了，这种把自己弄得越来越慢的招式，其实是一种自我诅咒的咒语，使用后虽然自身速度变慢，但攻击力和防御力都有提升，难道在自己这无效的两下雷电攻击之后，对方已经使用了两次诅咒了？

别管因为什么原因，自己的两个电系攻击对对方无效是真的，而就在这时，那个一直被动的麦克罗终于也展开了攻势，抱起两个粗壮的前爪，连续用力地去砸地面，整个比赛场地顿时晃动颠簸起来，艾蒙赶紧跳起，张开翼膜滑翔在空中，现在艾蒙终于知道——对方不是单纯的水属性，还有地属性！不过艾蒙也给自己留了后手，确定了自己的电气攻击对对方无效后，便放平身子，使出杂耍飞行，猛地滑翔快速打向麦克罗，麦克罗当然没法躲闪，被当当正正地撞上，力度相当大。

麦克罗后退了三步，暗自庆幸自己之前用两次诅咒将防御翻番，于是抖抖身子，也严阵以待起来。刚准备好，艾蒙的第二次杂耍已经从后背攻了过来，麦克罗听得脑袋后面恶风起，赶紧低头躲闪不及，结果后脑还是被狠狠地撞了一下。这



下简直撞得有些头晕目眩了。而当艾蒙的第三下再度撞来，麦克罗猛地砸地砸出一个竖着的水墙，接着攀着水墙便腾空而起——这是水系技能攀瀑，本来该做攻击用，但此时却被他拿来躲避，因为现在他根本吃不下第三下了，刚才后脑挨的那下是会心一击，对其伤害颇大。

而艾蒙本来这一招的攻击是志在必得的，没想到眼前却多了一个水幕，一下撞进水幕中虽然不至于呛水，但也撞了一头一脸的水，严重影响了视线，艾蒙赶紧去擦脸上、尤其是眼睛上的水，就在这短暂的瞬间，麦克罗便从背后发动袭击，再度用爪砸出水墙，艾蒙一下没防备后腰结结实实地挨了一下，大叫一声后，便再度腾空而起，打算用杂耍彻底结果这个大个子。现在麦克罗也不敢小瞧眼前这个外表可爱的家伙了，虽然只有一招杂耍能攻击自己，但这左一下右一下的自己毕竟也受不了，于是这次握紧前爪，猛地砸地——这次没有使用地震，而是使用岩崩炸起了石头，接着石头落下来。



艾蒙刚巧冲撞到这里，眼看大小石块下落，情知不好，赶紧收了翼膜，但晚了，一瞬间便借着惯性冲到了飞起的石头下面，接着石头噼噼啪啪砸了下来，艾蒙被炸得腰酸背疼，从石块中挣扎出来，可等来的又是麦克罗的第二轮岩崩攻击。由于属性相克效果拔群，艾蒙终于没撑住这下，最后用力挣扎了挣扎，不动了。

大赛裁判、浮船鼬弗洛斯立刻带着两个手下跑上台来，确认艾蒙已经无力再战后，当即宣布：“沼跃鱼麦克罗胜出！”而接下来便由两个手下把艾蒙抬下去，由场边的驻场医官塔本奈医队对艾蒙进行回复治疗。

由于本身是体力不支，所以艾蒙恢复得倒也很快，看着台上一边向欢呼的同族水跃鱼们挥手的沼跃鱼麦克罗，艾蒙长叹一声，心有不甘，但却无可奈何。

而等到疗好了伤回到冰原龙族们中间时，台上的第二轮比赛已经开始了，冰原龙族首领奥罗斯和冻土龙马尔斯等都围过来，有询问伤情的，也有劝慰艾蒙不要太纠结于成败的——对方作为不被电系克制的精灵、又是第二形态，艾蒙能打到这个程度的确已经不错了。于是，便继续看台上的比赛起来。

51 对战之殇

第二场比赛的双方，是上一轮胜出的玛利鼠麦林，对阵玛狃拉门罗。当麦林看到比自己身高高出一倍的完全进化的玛狃拉时，大吃一惊——之前在预选的时候，他大致看了名单，就没看到有完全进化的，还以为帝国这次是故意在没进化的精灵中选拔禁军统领；可眼前的这个不仅是完全进化，而且还是帝国的警队长！和大多数玛利鼠一样，麦林一家也是在极圈边缘靠行船摆渡来维持生计，见着狃拉警察们自然是恭恭敬敬、点头哈腰，可如今却要与警队长正面对抗，还没比赛，麦林便

先气短了半截。

门罗站直了身子，俯视着眼前的平民矮子。为了这次比赛，他用不多的薪水里从商人那买来了锐利之爪戴在双手上，因此他的双爪看起来大得有些夸张。而麦林虽然是航船摆渡的船夫出身，但平常也好研习一些对战的技巧，一开始便蜷着身子使用滚动去攻击门罗，门罗没想到眼前这个小东西竟然能先于自己出手，便淡然一笑，轻轻侧身躲过了麦林的碾压，同时使出了剑舞、麦林一下滚了个空，索性来个跳跃大回转，尾巴上带着水花拍向门罗，门罗轻轻一跳，再度闪开——接下来门罗借着落地的势头，伸平并立起手掌，把力气运在了臂端，重重地劈向麦林。

玛狃拉本来就速度快攻击力高，又剑舞过，但属性上的不利还是让门罗的攻击大打折扣。门罗吃惊不小，自己这一击打在对方身上竟然还有属性不利？正在惊讶，麦林使尽全力，来了一个蛮力大冲撞，这下门罗被撞出数米摔倒在地，见属性克制有了成效，麦林大喜，冲过来又要接上第二下，可却被站起来的门罗直接闪开——虽然蛮力技能本身威力大，麦林又有大力士特性及属性克制加成，但麦林的基础攻击力毕竟还是太低，并没给门罗造成多大的伤害，而且自己后面的攻击力也



因此大打折扣。



躲过之后，门罗把爪子握成拳，让体内寒冰之气运走至臂端，瞬间便大出带着冰冷之气的冷冻拳，麦林根本来不及躲闪，但是和上次一样，这一招对于麦林同样是效果减半。门罗眉头紧皱，显然他虽然在能力上有绝对的优势，但他的技能属性都是劣势。不过玛狃拉毕竟攻击高速度快，在掌握了麦林的攻击套路后，门罗便完全不会被攻击到了，抽空往麦林的脑袋上砸一拳、后背上踢一脚。

最后麦林直接被踢倒在地，想起身，被门罗单脚踩住肚皮，冲着挣扎无法起身的麦林咧嘴一笑，把右爪子用足力气劈向倒在地上的麦林——这一招是恶系技能试刀，尽管属性上有劣势，但却有很高的会心率，而门罗这并不是一下，而是踩着麦林，抡起两个大爪子，左右开弓没完没了地用利爪去劈砍麦林，麦林无力招架，期间最少两次打中要害。最终，麦林啊的大叫一声，抽搐了一下，不动了。而门罗还没停下手，撒气般继续在麦林的身上脸上不断地砍着打着……

这一幕惊呆了看台上的所有观众，连基卡斯首辅和波泰西王也目瞪口呆——他们当然不知道，门罗上次被布林拉普的零距离高压水炮轰上心口后已经患上了绝症，而现在部族在自己的带领下却过着高不成低不就、上被帝国上层精灵鄙视、下

被帝国百姓谩骂的尴尬处境，他憋了太多的火，而由于私自隐瞒基卡斯来报名参赛，其压力也是巨大的。于是这个可怜的玛利鼠，此时便成了他的发泄对象。

本次大赛的裁判、帝国水黾军统领、浮船黾弗洛斯见状大惊，赶紧带着负责场地安全的手下们冲上台擂台去制止，由于门罗的力气大，两个叉尾黾根本拖不动他，弗洛斯只好亲自上去，从后拦腰抱住门罗，其他两个手下跟着拖胳膊往后拉，这才算把门罗拉开，而就在门罗被架上胳膊拉开时，还不忘用脚去狠狠踩已经不动了的麦林两脚。

门罗前脚刚被拉走，塔本奈医队便上了场地，一边往下抬麦林，一边给他疗伤、治愈、回复……但是却发现这些都已经无济于事了！最终，前来救治的塔本奈们停在了场地边，对着担架上的玛利鼠麦林，一同低头站立，接着用白布把麦林从头到脚盖上，抬走了。

看台上立刻炸开了锅，很显然大家都知道了——玛利鼠麦林被活活打死了！正常的精灵间较量，把对手给打趴下进入无力再战的“濒死状态”就算分出胜负，而门罗在麦林进入濒死状态后还没完没了地死命抽打，导致玛利鼠的死亡。见观众席上大家情绪激动，作为策划组织对战大会的基卡斯首辅也愣了一下，但赶紧用超能力对全场发话：“各位帝国的公民们！请安静，请安静！对于这次比赛中的意外，帝国一定会给各位一个满意的答复。比赛继续进行！”

而此时，在冰原龙族们的席位上，也都在说着这件事，让他们尤其不安的，是接下来的比赛，便有冻土龙马尔斯参加。马尔斯的母亲、极光龙阿佳玛尤其反对，当大赛担任工作职务的叉尾黾们前来催促马尔斯赶紧去比赛场地准备时，阿佳玛抬起前足直接踩在马尔斯的背上，大喊着“咱们不比了”，被已经恢复过来的艾蒙和马尔斯一同劝说，说着并不是谁都像那个警队长那么恶的话，加上族长奥罗斯也在一旁规劝，阿佳玛这才把孩子放了。

52 冻土龙强化战

当马尔斯跟着叉尾黾来到了比赛场地，才发现他的对手是一只又高又壮的利爪猫，利爪猫的平均身高是1.3m，而这个利爪猫比其他的整整高出一头，刀疤一样的花纹斜着切过左眼，使其看起来相当狰狞，加上粗壮的胳膊和尖而长的利爪，马尔斯感觉到这个对手杀气十足，尤其那大利爪，刚才那个玛利鼠不就被长着巨大利爪的玛狃拉给活活打死的？想到这里，马尔斯有些打退堂鼓了，盘算着等下该怎么和这个一脸凶相的家伙对战——不，不用去想怎么对战，能保命就可以了。

他见到的利爪猫自然是桑古斯，桑古斯知道自己面相凶恶，作为最终形态，他本身在力量上碾压对手，而对面那个小冻土龙明显是被吓到了。便索性站起身，来到马尔斯的近前，笑着点点头：“在下桑古斯，老家在芳缘。小伙子您呢？”

“呃，我叫马尔斯，来自雪崩山麓的遗忘冰原，据说以前我们的祖先在热带都有生活，只不过那时候叫棘板龙，还没有冰属性……”说到这里马尔斯忽然停下了，他这才意识到自己竟然把属性告诉了对方，如果对方不知道，自己还能占些便宜。

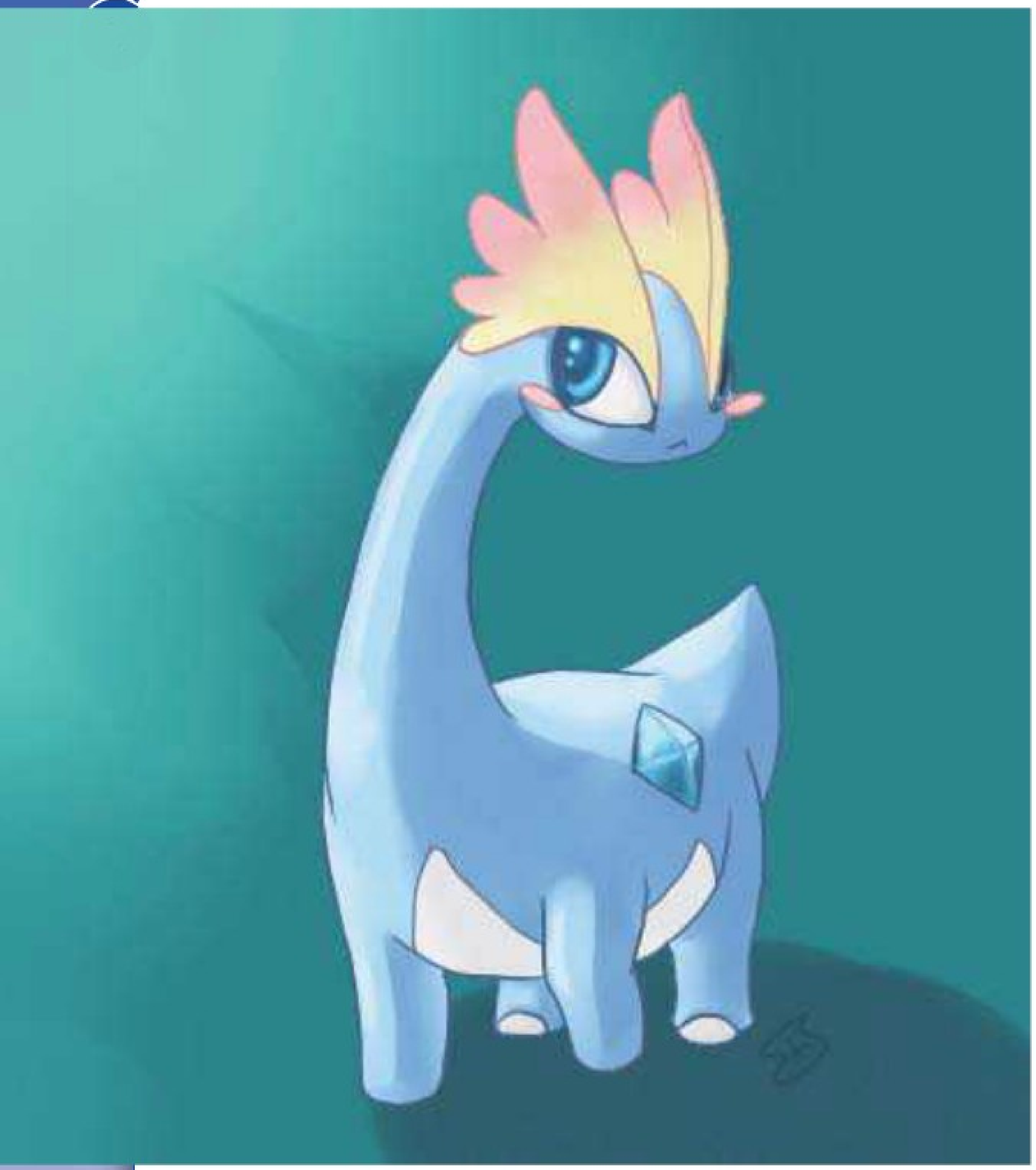
桑古斯见他话说了一半，便知道了他的意思，笑了出来：“马尔斯老弟这是担心被我知道属性吧？其实你不说我也知道，除了冰属性，你还有岩石属性，对格斗系技能的抗性可是很低的哦。”

“呃……”马尔斯一下语塞，不知道该如何作答看了。

“别害怕。”桑古斯拍拍马尔斯的背道，“既然来参加比赛，无论结果输赢，我们都要拿出自己的水平出来，把属于你

的强大展示给观众和你的对手。哪怕是赢了你的对手！”

“啊，你说得真好……”马尔斯听着好开心。



“放心吧，我虽然长得狰狞，比赛也会拿出全部实力，但也会适可而止。”说罢指了指一大帮狃拉簇拥的玛狃拉那，“不会像那个家伙那么没完没了！”

“呃……桑古斯大哥，你说那个玛狃拉真的会被抓起来么……”正在马尔斯询问时，外面喊了一声：“比赛的双方，请上擂台！”

“谁知道呢。”桑古斯回答完，大摇大摆地跟着工作的叉尾鼬走上了擂台，而马尔斯也跟了出来。

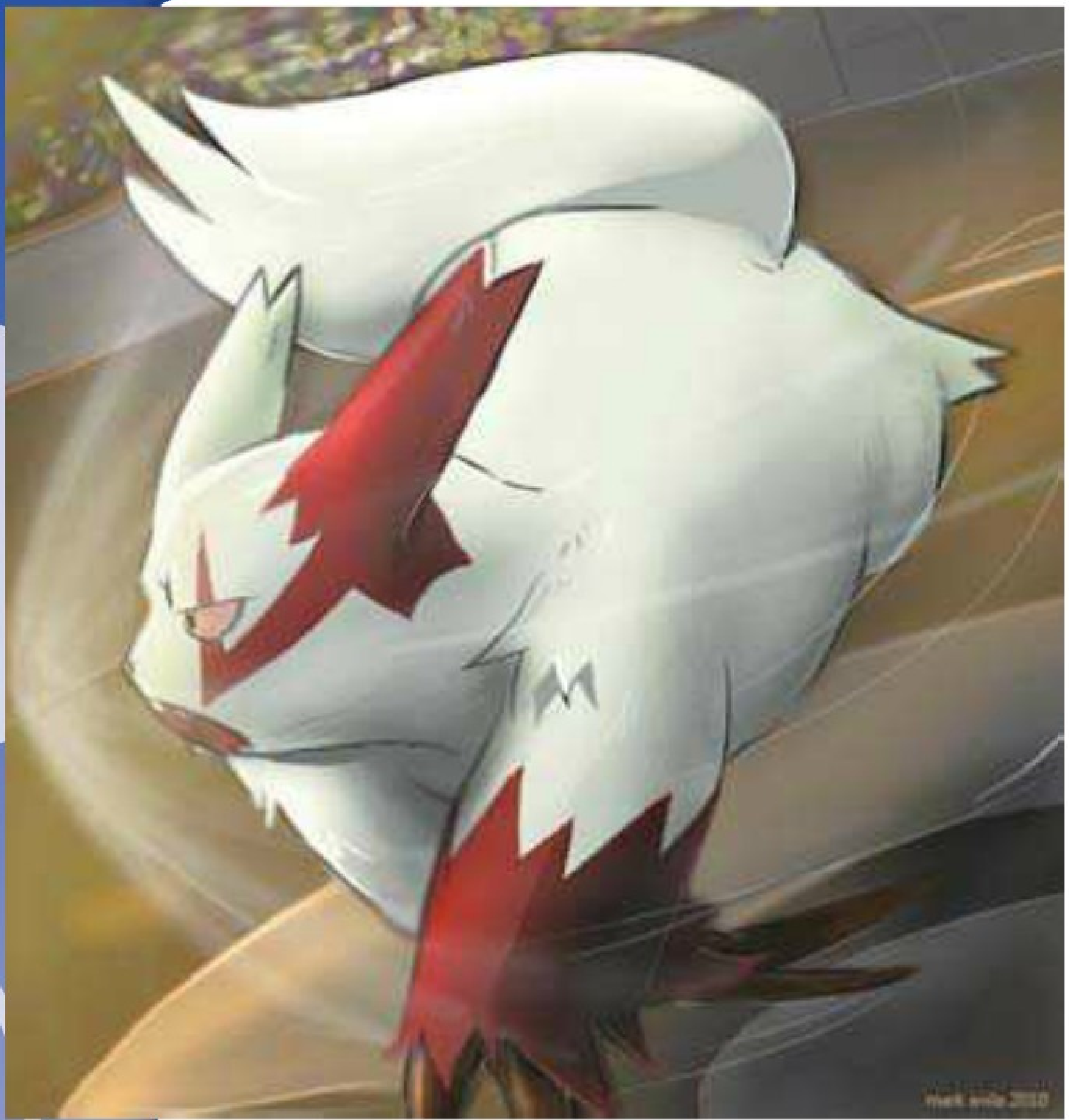
由于看台上的皇廷权贵们知道桑古斯是大首辅基卡斯内定好的禁军统领，因此当桑古斯走上台后，北面台上的皇廷坐席上欢呼声一片，一些藏在普通民众中的精灵也一齐跟着欢呼，然后更多的精灵则不知道是怎么回事，但还是跟着一起欢呼起来。桑古斯微笑着，向欢呼的大众举起粗壮的胳膊和利爪挥舞着。而当马尔斯登场，原本应该灭绝了的史前恐龙的再度出现，让雪崩山帝国的民众都再度爆发出欢呼声。

马尔斯和桑古斯分站到场地的两旁，彼此行了礼后，桑古斯侧过身，叉开步，右爪在前，左爪在后，拉开了架势；而四足着地的马尔斯当然摆不出这架势，便跺了跺前肢来示强。

首先发动攻击的是马尔斯，一束电流射向桑古斯，速度并不算快，利爪猫桑古斯抬起胳膊接下了电流，电流并不大，所以桑古斯没什么异样感，但抬头却发现对方忽然精神振奋起来，这才感觉到，对方大概使用的是充电光束——一种提升自己特殊攻击的技能，想到这里，不禁有些后悔，刚才那一下应该躲避。于是便脚抓着地往前快速蹭了几步。冻土龙马尔斯见状，则往后退了几步，并又发射出一道充电光线。这下正好中了桑古斯的道，桑古斯弯下腰如同普通的猫那样四足着地，躲过了充电光线，而此时距离马尔斯，又近了很多。马尔斯知道眼前的家伙没有远程招式，但一时又没法继续退远，便使出原始力量，用超能力把地上的岩块举起，抛向桑古斯。

而桑古斯本在往前冲，一下躲闪不及，右上臂挨了几下，而这下马尔斯显得更精神了，连速度都比刚才敏捷得多，猛地又一条充电光束打来，同时自己连连后退。桑古斯一边躲一边大声道：“马尔斯老弟今天是有老天眷顾么？连使用原始力量都能提升能力呢。”

“承蒙夸奖。”马尔斯因为能力提升，便也自信了不少，说着的时候，张口已经喷出了一束摧枯拉朽的破坏光线。桑古斯一皱眉，这发光线，有其自身特性属性上的加成，而马尔斯本身又两度提升了特攻能力，本身又威力极大，挨上了估计不败也会重伤，这次便索性向旁边一扑倒地，这才算把那发因为冰冻皮肤特性而有了冰属性的破坏光线给躲开。而那束光线



一直射到擂台的边角，雪山苍松实木做的擂台边柱，立刻被轰得粉碎。这下连看台上的基卡斯都看得惊讶——这小东西竟然会有这么大的破坏力！

由于这破坏光线耗力太大，马尔斯使用完大口喘气，需要短暂的恢复，而躲过了破坏光线的利爪猫桑古斯，便趁着这个机会，四足着地快步奔跑起来，三步两窜便到了马尔斯的近前，先是张开两个大利爪使用破碎之爪，左右同时砍下，马尔斯遭到重创，被打得后退了两步，险些跌倒，而桑古斯这还没完，接下来把利爪收回，握紧拳头，使用起格斗系的大招肉搏劈头盖脸地打来。要不是之前使用原始力量提升了能力，马尔斯这下直接被打倒了。

马尔斯终于恢复过来了，迎着桑古斯雨点般的拳打，使出了暴风雪，由于离得太近又没有防备，桑古斯不仅被重创，还被以一个由攻击转防守的动作给冻住了！马尔斯这才长出一口气，再度深吸气，把能量集中，接下来的破坏光线，便对准了桑古斯的心口。

桑古斯虽然被冻住，但对方的动作还是看得真切的，见对方要使用大招，桑古斯全身较劲，大喝一声硬是把全身的冰给震开，接着高高跳起躲过破坏光线，下落时把双爪握在一起，借着下落的惯性，狠狠砸在马尔斯的头顶。马尔斯这下终于没能撑住，悠长的悲鸣一声，倒下了。

“孩子！我的孩子！”他的母亲极光龙阿佳玛在看台上哭喊了起来，其他大大小小的极光龙和冻土龙们也都骚动起来，艾蒙连忙跟他们解释，说只是一种战斗不能的所谓濒死状态，医官给治疗一下就好了，说罢还亲自现身说法：“我刚才不是也被打趴下么？但是看我现在，不是挺好的？”

而极光龙和冻土龙们一直在进行争论着聊着，艾蒙的话基本被淹没了，当马尔斯被抬下场地后，阿佳玛直接失声痛哭，惹得左右的其他精灵都侧目过来，有好心的便也过来帮着艾蒙一起劝，说这比赛的濒死状态没什么大不了的、老大姐您别担心一类的话。他们根本没去看桑古斯如何获得了雷霆般的掌声与欢呼，一直在担心着马尔斯。直到马尔斯被治疗完，完全没事般回来，他的母亲以及冰原龙族众们才放下心来。

53 来自对战公会的邀请

见马尔斯平安归来，母亲阿佳玛高兴得低下头去舔舐儿子，把马尔斯舔得不好意思了：“哎呀，妈，你看我都这么大了……”电飞鼠艾蒙更在一边看得捧腹大笑，整个冰原龙族们都其乐融融，完全没有被马尔斯败下来的事情所影响到——或者说，马尔斯和艾蒙本来也没打算取得这次比赛的最终胜利，纯粹是来亲身参与感受一下。只是前面玛利鼠被活活打死的一幕实在是太心惊肉跳，因此现在马尔斯能平安从赛场上下来，大家就都很高兴且知足了。

而接下来又是一系列比赛，倒也再没什么意外，就是有个蛮力鳄看着凶，但出手也不是多重，最终还是毫无意外地胜出。都看完了当日的全部比赛，冰原龙族们就要回到休息地——他们在半山腰借住的雪松人们的巡山大营的营房，由于国境内竟然有史前精灵，这让大首辅基卡斯兴奋不已，便特别下令让巡山大营的雪松人们委屈几天，给这些史前精灵们腾出住地，而雪崩山的雪松人们本来就世代居住在雪崩山麓的暴风雪之中，对住营帐的事情本来就是碍于雪崩山皇廷的规矩才不得不住进来，因此这命令一下来，雪松人们便带人自己的私家物品高高兴兴地去暴风雪中傲立去了。

然而就在冰原龙族们打算回去时，来了一只小锯鳄叫住了他们。小锯鳄虽然因为大嘴巴而长得比较凶，但很礼貌，对着奥罗斯族长鞠了一躬后，说：“我是雪崩山对战公会的职员，公会此次邀请多数参加本届对战大赛的精灵去帝国的的冰雪庭园去开个会。”

“开会？你们那个什么公会让我们的精灵去开会？”奥罗斯居高临下，这只3米高的雄性极光龙，俯视着小小的小锯鳄，小锯鳄看对方没好气，赶紧解释说：“我们公会是民间自发成立的机构，对各位参赛选手也是邀请，而非强迫或其他手段。”

“开会说什么事情？”艾蒙从阿佳玛的背上滑翔下来，把小锯鳄吓了一跳，但很快便认出是今天比赛时败给了沼跃鱼的精灵，便说：“是……关于今天被打死的玛利鼠的事情的。”

“可以不去吗？”阿佳玛现在都有些后怕，甚至不想提那个被打死的玛利鼠的事情，现在她最想做的事，是说服首领奥罗斯不去观看接下来的比赛，立刻动身回到遗忘冰原，继续过与世隔绝的太平生活。

“去呗。”反倒是冻土龙马尔斯更有兴趣，关于开会，他们冰原龙族有时首领也会把所有住民凑到一起开会，但他作为一个小孩子只是旁听者，而这次竟然是主动被邀请，他当然非常高兴。



“好！”小锯鳄这才长出一口气，毕竟他也是第一次和这些史前精灵打交道，会不会是迂腐或者性格古怪也很难说。接着问电飞鼠艾蒙：“这位小老弟也去吧。”

艾蒙一摊手：“我的好朋友都答应了，我不去也得去啊。”

尽管小锯鳄向阿佳玛费尽口舌解释，但阿佳玛还是惴惴不安，非要跟着儿子和艾蒙去会议现场，小锯鳄无奈，也只好带上这个庞大的家伙，一起进了雪峰顶城，来到这座雪峰之巅的皇城的最大的宾馆——冰雪庭园。这座宾馆高大雄伟富丽堂皇，并

且如其名字，有个非常大的庭园，里面种植着梅花、四季菊等可以低温下盛开的花。而且由于雪峰顶城长年冰封，所以这里还有各种雄伟漂亮的冰雕和雪雕，晴天时阳光照下，这些冰晶、白雪、鲜花、豪宅一同映衬着蓝天，极其漂亮。而在这里下榻的精灵，一向是非富即贵，所以其标志性的庭园内都是整洁清净。而今天因为帝国的对战公会要在这里开会，所以今天庭院里显得热闹非凡，各种从乡下和偏僻地方来报名参赛的精灵自不必说，就是雪崩山乃至雪峰顶城本地的精灵，平常也都进不来的，因此大家都非常兴奋，这看看那瞧瞧，眼睛都不够用了。而很多小锯鳄，则作为大会的员工在此给来参加大会的精灵们提供茶水和点心。

当来找艾蒙和马尔斯的小锯鳄来他们到庭园时，把门的蛮力鳄把他拦住了，小声嘀咕了些什么，不时还抬头看看一起跟来的高大的极光龙阿佳玛，然后小锯鳄回来对艾蒙一行说，有些事情要跟他们头儿去通报下，然后便和蛮力鳄一起进去了。马尔斯很不爽地看看母亲：“肯定是因为你啦，老妈，这事情你非要跟来干嘛啊。”

“哎，你这小子长能耐了是吧？还看不起你妈了？”阿佳玛也犯了横，“我要不是你妈，我管你死活。还不是指望你平平安安地长大，太太平平地过日子，将来等我老了你也能孝顺我……”

“哎呀呀呀呀，又来了。”马尔斯哭笑不得，自从走出遗忘冰原开始，妈妈对就自己忽然担心起来，然后时不时地对自己进行说教和劝阻，有时向电飞鼠艾蒙诉苦，艾蒙却不以为然：“你高兴去吧，我从记事起就不知道我妈长什么样的，靠着邻居的施舍和扒垃圾堆长大，然后搭着货船来到这寒带。我倒是真想有个母亲能天天跟我这么絮叨烦我呢。”

“站着说话不腰疼。”每次马尔斯都回答，“那就让我妈以后天天跟你唠叨好了……”

他们在小声嘀咕，而2.7米高的极光龙阿佳玛并没去听儿子和艾蒙说啥，只是急切关注那个小锯鳄和蛮力鳄去跟他们头说什么去了，正看着，那个小锯鳄回来了，对阿佳玛说：“我跟会长说了你的情况，会长说你作为母亲你的担心完全可以理解，欢迎你也一起来参加这次对战者大会。”

阿佳玛赶紧说着感谢的话，跟着小锯鳄，带着马尔斯和艾蒙，来到了庭园内——无论是玄关还是宾馆建筑的大门，都修得非常高，为的就是能让所有精灵进来。和大多数精灵一样，马尔斯母子和艾蒙的眼睛在这庭园里也不够看了。

54 唐会长

正在艾蒙和冰原龙母子左看右看时，几个小锯鳄过来，礼貌地说让大家久等了、下面会长请大家进入宾馆的会客大厅。于是众精灵跟着小锯鳄们进了庭园正中的主建筑后，绕了几下，进个升降梯，等从升降梯出来，便到了会客厅。和刚进庭园时一样，这些出身普通的精灵们再次眼界大开。会客大厅更是布置得金碧辉



煌，20多米高的各地传说中神兽的雕塑和壁画陈列于四周。而很多看起来都像上流社会的精灵已经就座于前几排，应该也都是对战公会的。

等大家进来没多久，就看到一个大力鳄，踱着方步走上了讲台，尽管看上去粗野，但说话却文质彬彬，对着在场的精灵们道：“在下唐季臣，祖籍武陵原。自小在雪崩山长大，喜欢与同好们切磋对战。现今承蒙雪崩山各路豪杰们错爱，被推为整个帝国的对战公会的会长！唐某自感高处不胜寒，故一直战战兢兢，生怕辜负了各位对战爱好精灵们的期望。而今天各位勇士来到这里，也给足了唐某的面子，唐某这里谢过大家了！”说罢，拱手，弯腰鞠躬。

台下一片议论声，很显然，这个来自于武陵原的精灵的礼节他们看着比较新鲜，电飞鼠艾蒙倒是听行商说过，说在城都大陆的西边，有着真正广阔的大陆，东西跨越半个星球、南北则是从赤道到热带，而武陵原只是那块大陆较靠东的中无数精灵的栖息地之一。

礼节完毕，唐季臣道：“本次帝国以对战的形式选拔禁军统领，唐某身为对战公会的会长，自然也来观看此盛会。”说罢咳嗽了两声，看看前排一些应该是对战公会的精灵，“各位觉得这次对战大会，办得怎么样？”

下面回答大都是“规模好大”、“打得好精彩”一类的话，后来有个沙瓦郎直接对唐季臣道：“我说会长你就别绕我们了，有什么你赶紧说吧……”

“好！那我就直说了！”唐季臣的声音忽然开始高亢起来：“什么成功的盛会、打出精神、打出水平的套话就让他们皇廷说去，唐某这里要说的是，如此大型的官方对战大会，在如此大庭广众、众目睽睽之下之下，台上还坐着皇上，可比赛竟然出现了参赛者被活活打死的事！这简直是对精灵对战的侮辱！更是我们帝国对战公会之耻辱！”

“会长大人把我们叫来，就是让我们来听会长背后发牢骚？”说话的是一只高大强壮的利爪猫，他双手抱怀，站在墙边，背靠着的正是芳缘三神之一古拉顿的雕塑的底座上。

“嗯？”大力鳄唐季臣皱皱眉往利爪猫那看看，“这位我没记错的话，是今天战胜冻土龙的桑古斯吧。”

“多谢会长大人记得我的名字。”桑古斯微笑着点点头，“只是，我还是更想知道，会长把我们叫来的目的。”

“好，我马上回答你。”唐季臣点点头，“但是唐某先澄清三点：第一，对战公会乃民间组织，不拿帝国一分俸禄，唐某身为此会长，以大人相称并不合适；第二，唐某是让自己的族众将各位请来，而不是喊来、叫来，各位如果有事无法抽身，大可不来，唐某不会挑剔；第三呢，唐某虽不在仕途，但毕竟也是众对战爱好者们推崇起来，因此唐某绝对不会只是发发牢骚、过过嘴瘾了事。所以，唐某召集大家来，是想通报各位，唐某打算给皇廷施压，严惩在对方已经濒死还殴打不止以致把对方活活打死的恶行，让玛利鼠的家属得到应得的补偿、让凶手伏法，也给越来越功利化和戾气化的精灵对战正本清源……”

正说着，台下传来了哭声，循声一看，原来是一只玛利露利——她是麦林的母亲米琪萝，代替被打死的儿子被特别请到这里来，米琪萝哭喊着：“会长，一定要给我儿子报仇啊。”

“米琪萝女士节哀，我们一定不会让凶手逍遥法外！”

利爪猫桑古斯问唐季臣：“唐会长应该知道那个打死玛利鼠的玛狃拉的来历吧？”

“当然知道！雪峰顶城的警队长。”唐季臣道，“所以才要给皇廷施压。若是一般的命案，自然有处说理，便也无需我

们出面。”

“但是，那个玛狃拉是基卡斯首辅一手提拔的警队长。你施压，有用么？”

“别说他基卡斯首辅，便是波泰西陛下护着那玛狃拉，我们对战行会也会抗议到底！”



桑古斯本想抢他句根本不知道皇廷的情况，但想想还是没说，而是问：“那么，唐会长准备如何抗议呢？”

“问得好！”唐季臣的声音再度高亢，“唐某的计划是，明天我们还都去赛场，但都不比赛，直接包下皇室对面的席位，在那里扯上横幅，上面写‘请皇帝陛下即刻严惩凶手’的字，如果陛下不去惩处，那么我们所有参赛的精灵便都罢赛，让他们的对战大赛办不下去！让他们的禁军统领选拔不出来！”

利爪猫心里暗笑唐季臣迂腐，但始终不方便说出来。正在这时，不远处有个中等个头的站立精灵说话：“唐会长！据我所知，这比赛本来就是他们内定好的！所以，报名通过的几乎清一色是没进化全的。要么就是压根没有进化形态但本身又弱小的。”利爪猫一看，原来是一个沼跃鱼，沼跃鱼一边说一边看看艾蒙，又看看桑古斯，这才察觉到说错话了，便连连道歉“对不住这位利爪猫大哥了，我不是说您弱，是说其他的。”电飞鼠艾蒙知道是说自己，但毕竟比赛中真的败给了他，因此虽然有气但也不好说出。

“这位勇士是白天胜出的沼跃鱼麦克罗吧？”唐季臣对他态度意外好，“不用太在意别的精灵的感受和眼光，继续说。”

麦克罗点点头：“所以，既然是他们内定好的，我们即便明天罢赛，但除了让帝国可以有更充分的理由来暗箱操作安排内定的精灵做禁军统领，根本没有别的影响。”

“这位勇士，请问，这些消息，你是有可靠的消息渠道？还是道听途说？”唐季臣眯起了眼睛，明显有些不悦了。

“我们这种生活在极地边缘泥塘沼泽里的下等精灵，当然是道听途说。但也是听负责登记报名选手的叉尾鼬说的，他们说得应该不会假吧？”

“呵呵，那些叉尾鼬在帝国军中也是下等精灵，他们也是道听途说。难道皇帝陛下还能把谕旨传给他们？”见麦克罗无言以对，唐季臣又道：“既然你说那禁军统领是内定好的，那么你倒说说，究竟谁是那内定之精灵？”

“这还用问吗？”麦克罗也来了精神，“除了那个最终进化、又是基卡斯首辅亲信的玛狃拉，还能有别的精灵被内定么？要不然他怎么敢那么嚣张公然把场上的对战对手给活活打死？”这话一出，立刻引起了全场精灵的议论，利爪猫桑古斯听到这话，见唐季臣点头，而来开会的众精灵们交头接耳、议论纷纷，这才算长出了一口气。毕竟，真正被基卡斯内定为禁军统领的，是自己。

“如果皇廷要让这个践踏精灵对战的凶手当上禁军统领，那我们对战公会决不答应！”唐季臣说得有些激动起来，“我们怎么说也是雪崩山会众最多的民间组织，我向各位保证，我不仅不会让那么玛

犸狃拉凶手成为禁军统领，就连现在警队长的位置他也别想做，他将为自己的恶行付出代价！”

麦克罗道：“唐会长，你把全雪崩山的对战爱好这都聚集起来又能怎样？难道你还想造反、跟他们的正规军队打？”

“当然不是。”大力鳄唐季臣道，“唐某乃帝国守法之公民，所行所为皆为法理之道，怎能煽动大家做出犯法的事？”

“算了吧。”麦克罗摇摇头，“帝国的律法根本是大首辅的玩具，用的时候拿来玩玩，不用的时候一脚踢开，你想通过帝国律法来给他和他的亲信施压？要我说，我们应当先观望，如果明天他没有被抓，还来比赛，那我们就以恶制恶，下一场无论谁跟他对阵，都直接打死他！反正此前打死对手的玛狃拉也逍遥法外，他们还敢区别对待么？”

“有什么不敢的？”桑古斯道，“到时候真抓你判你个谋杀罪，你可是要偿命的。”



“没关系！”一只蛮力鳄说话了，他是今天比赛中胜出的选手阿凯，算是唐季臣的同族，“等到时候打死玛狃拉的被抓了，我们再组织公会的入会精灵进行抗议要求释放。这比直接让帝国处分他们的警队长靠谱多了！起码先把凶手干掉……”

“住口！”台上的对战公会会长唐季臣原本听麦克罗的话就已经很生气了，而当听到族弟竟然代自己鼓励精灵借对战去行凶时，已然气得浑身发抖，他吼了起来：“阿凯，你忘了对战公会成立的意义了吗？你记住了，是维护精灵对战的正当性并制定规则，让精灵在切磋中成长而又避免受到伤害！所以，我告诉你们，这条路绝对行不通！我们不能同样以对对战规则的破坏来惩罚他，我今天如果允许你这么做了，那么以后会有更多的精灵打着对战的旗号行谋杀之恶行！”说罢看看麦克罗：“我这公会并不是什么立法机构，仅仅是民间组织，没权利要求谁做或不做什么。但是谁要违背了对战精神，那么我会在我所辖的全帝国境内的对战名单中将之除名。至于杀害了对方还想让公会出面保释？这个，想都别想！”

“会长既然把话说到这个份上了，那我也就不耽误大家讨论了。告辞。”说罢，麦克罗转身离开了会客厅。

没等唐季臣说话，利爪猫桑古斯也说：“我虽然觉得那小子行事鲁莽，但是会长，他说的真的是能惩治那个玛狃拉的惟一方法。到时候如若朝廷对会长的施压无动于衷，而那小子又真像他说的那样打死了玛狃拉。到时候还请会长组织会众要求朝廷释放他吧，毕竟他也算是肃清精灵对战中的败类了。”说完，也转身走出去了。

唐季臣会长目送他们出去，又扫了一眼在场的精灵：“还有谁要走，尽快，唐某绝不阻拦。”见下面都没有动地方的另外，大力鳄唐季臣便清了清嗓子，“好了，事情已经说完，明天各位都去皇廷看台对面的席位去集合，横幅我自会让手下去写。既然大家都给唐某留几分薄面，那么唐某也略备薄酒款待各位。各位就请跟随会场的小锯鳄们去顶楼的空中餐厅用餐吧！”

未完待续

海盗之王·贰（03）



前情提要：罗亚尔海贼团的古拉顿分队遭受了海盗船的袭击，无论是炮弹还是御乌鸦的妖风都让人无力招架，船员们陷入了苦战。这时，航海士正欲放出古拉顿的时候，一只MEGA胡地凭空出现拯救了众人，而这只MEGA胡地的主人，居然是那个手无缚鸡之力的少妇小茹……

文/新房客　图/Rutiwa　编/马修

6.传说

MEGA胡地盘腿而坐，漂浮在半空中，雪白的长胡子随风飘荡，张着两只爪子，头顶飘着五把被念力波控制着的银勺，气势煞是庞大。

对方船上的御乌鸦见状立刻张开双翼吹出一股妖风，胡地额头的宝石一闪，五只银勺瞄准了御乌鸦，一束束如细针般的光芒向它射去，这刺眼的光芒不但击破了它的妖风，还将那艘海盗船上的一门大炮一并炸毁。

众人不禁露出了惊叹的目光，惟独航海士目光锐利地盯着小茹，仿佛眼前这个女人才是敌人一般，他的手紧紧地握着古拉顿的精灵球，随时准备将它放出来。

一轮攻击下来，胡地飞速地升到了船的正上方，趁御乌鸦与海盗船还没反击之





际，全身发出了一股金色光芒，这光芒覆盖住船身的那一刻，所有人、口袋妖怪包括船都一并消失在了海上……

再出现的时候，众人已经到了之前遇到小茹附近的海域，能够使出这么强劲的瞬间移动技能，想必这只胡地也是经过严格的训练吧！

“小茹，小茹你……”佛罗伦瞪大眼睛看着小茹与她身边的胡地，惊讶得一句话也说不出来。

“你这么厉害啊！深藏不漏呀！来跟老娘切磋切磋！”克莉丝说着便搓起了拳头，“别以为只有你会MEGA进化！”

回应克莉丝的是沉默。

许久，众人都沉浸在了冷战中，没有一个人开口说话。航海士望着大海心中若有所思；风水师盘腿坐在地上闭着双目，仿佛眼前的事情与他无关一样；洛斯转着眼珠心想着都是佛罗伦这个傻瓜乱发善心才惹祸上身；克莉丝表面平静，内心却迫不及待地想跟小茹打一架；而佛罗伦则依旧不敢相信小茹竟然有如此厉害的口袋妖怪……

“那个……”打破了沉寂的是小茹。

“其实我……我无心骗你们，只是……我只是……”

见没人回应，小茹拿精灵球收回了胡地，并将球放在了甲板上：“我无心骗你们，我为自己所撒的谎道歉……”

“那什么理查家族的宝藏、被海盗袭击之类的，都是骗我们的了？”佛罗伦撇着八字眉说道，“总有一样是真的吧？或者这些都是真的，你只是没有跟我们说你有口袋妖怪？”

“你别废话了！”洛斯用胳膊勒住了佛罗伦的脖子，让他闭上了嘴。

“好了。”航海士转过了身子正视着小茹，“你的目的是什么？或者说，你到船上来做什么。”

“是想劫船的吧？”克莉丝说。

“我不是……我，我有难言之隐……”小茹单手握拳放在胸口，“我不知道应该从何说起。”

“你就别假纯洁了！”克莉丝抓起了小茹那握起的拳头，小茹一挣，挣脱开了克莉丝的手，真是出乎意料，想不到这小茹竟然还有这力气。

“我没有骗大家，我确实是理查家族



的人。实不相瞒，我的丈夫理查先生得了不治之症，急需换血才能活下去。医生说那种绝症只能靠X的能力才能治愈，只有X才能给他延续生命。所以我拿出了家里的财宝，想去贝拉村雇佣冒险者去葛尔岛深处的迷幻之森中寻找X……”

“X？”洛斯问道，“X是什么？”

“我也不太清楚，只知道它是一只外形似鹿的传说中的口袋妖怪，据说它能够分享出永恒的生命，平时以树木的姿态沉睡，每一千年会复活一次。”小茹说。

“是泽尼亚斯。”航海士说。

“对，是叫泽尼亚斯！”小茹说，“你怎么知道？”

“按照你说的，你是收集了财宝去雇佣冒险者组成寻找X的队伍，但中途被海盗们袭击抢走了财宝。所以才借我们之手把财宝抢回来？”航海士说道。

“哇，你能分析这么清晰也够厉害了，平时不见你会说这么详细的话耶！”洛斯拍手道，“太厉害了憨子，我为你感到骄傲！不过，我呸！”洛斯呸了一声便转头望向了小茹：“你还要撒多少谎呀？你有那么厉害的口袋妖怪还会被虾虾岛那帮海盗抓走吗？”

“我没骗你们，因为那帮海盗根本不是人。”小茹一字一句地说，“它们都是亡灵。”

“亡灵又能怎样？你的胡地根本不会怕！”

“以胡地这超能系的体质怎能不怕亡灵？没错，我是被它们抓去了虾虾岛，最后是胡地用瞬间移动带我逃出去的。”

“你别再解释了，你说得越多漏洞也就越多。”洛斯死死咬住小茹的话不肯松口，“总之我是不会相信你的。不仅虾虾岛的海盗们是亡灵，连刚刚攻击我们的海盗船都是一艘亡灵船，一直控制着那群亡灵的是御乌鸦。你一早已经知道这件事，胡地的魔法闪光足以击退御乌鸦。”

“你把条件说一下吧。”航海士单枪直入地说。

“什么条件？”洛斯问，“你不会还肯相信她说的话吧？”

“她上得了船上来，我们就不可能那么轻易甩掉她，而且现在整艘船都被胡地控制着不是嘛！”航海士露出了笑容，“不如我们听听她的条件？”

“我没有什么条件，如果你们愿意跟我一起去寻找X，我愿意把财宝分给你们。”小茹说。

“X……”佛罗伦挠了挠脑袋，“跟我们要找的那最终兵器有关吗？”

航海士与洛斯不约而同地将目光移向了佛罗伦，佛罗伦见到二人那责备的目光立刻意识到说错话了，“没，没有最终兵器，我乱说的……哎呀……”

“你不说话没人拿你当哑巴……”洛斯将手放在佛罗伦脸上使劲推了一把。

“是了，我们是要找最终兵器。”航海士对小茹说，“既然你知道我不会轻易答应你帮你寻找X，那你就以最终兵器的情报来跟我们交换吧。”

这人绝不简单……小茹心里默默地盘算了一下说：“好吧，既然你这么坦诚，我也没必要隐瞒什么了。”

她深吸了一口气：“那帮亡灵们应该也是在寻找最终兵器，它们是看准了我手中的航海图才会攻击我的。至于它们为什么会活动我就真的不清楚了。相传两千年前的葛尔岛上曾有一个名为卡洛斯的王国，卡洛斯国曾与别国交战，双方靠口袋妖怪的力量争夺领土。卡洛斯王十分疼爱的口袋妖怪花仙子也难逃参战的命运，有一天一个小箱子被送到了卡洛斯王的手中，里面装着的正是花仙子的尸体。卡洛斯王悲痛欲绝，他为了救活花仙子而创造出了可以赋予生命的机器，希望能藉此救回花仙子的性命，但结果却失败了。之后卡洛斯王的悲伤演变成了愤怒，他开始痛恨起那个充满争斗的世界，于是把机器改造成了具有毁灭力量的最终兵器。战争因为最终兵器的出现而结束，但很多口袋妖怪也因为最终兵器的破坏力而丧失了生命……据说后来花仙子依靠死去的口袋妖怪所存的生命能量而复活了，但它却也因此离开了卡洛斯王。”

“那最终兵器就在葛尔岛深处吗？”航海士问。

“这我就不清楚了，我只知道迷幻之森是X的沉眠之地。我的目的只是找到X而已，最终兵器之类的，我没有兴趣。”小茹略带严肃地说。

“你该不会想找到最终兵器并由它来收集能量，再将能量赋予X，将X唤醒吧？”洛斯说，“你岂不是跟卡洛斯王一



样，要牺牲很多口袋妖怪的性命？牺牲那么多性命来拯救一个人的性命，你这么做也太自私了吧？”

“我只是在以我所知道的最终兵器的情报来换取你们的信任，让你们跟我一起去寻找X。关于最终兵器在哪里，我并不知情，请你不要乱猜测我的心思。”

“你的谎话说得太多了，让我无从相信。万一你发动了最终兵器，那我们大家岂不是死无葬身之地了？”

“你这么想就由得你吧！”小茹耸了耸肩，“如大牧师所说，你们在寻找最终兵器，按理说你们应该知道最终兵器跟X扯不上关系。我手里的这张航海图便是去迷幻之森的路，去不去由航海士决定。”说着便将目光投向了她那箱财宝，“里面有多少东西，你们应该知道吧？”

“谢谢你关于最终兵器的情报，我们陪你去找X。”航海士又露出了那个十分温和的笑容，这笑容让小茹看了心里十分不爽，因为她明知道这个表情是虚伪的，却不能说什么。

“喂喂！”洛斯把航海士拉进了船舱里，“你这个憨子，明知道她在骗我们，干嘛还帮她找X？你脑袋是不是被炸弹炸坏了？要么就是受刺激了，神经了？”

“她的话可信可不信，但相不相信的决定权在我们手里。她在利用我们的同时，我们也可以利用她。”航海士说着向甲板的方向走去了，“总之这一趟就绝对不会白跑。”

“哎呀呀……”洛斯摇了摇头，“你别说这么不负责任的话！”

“闲着也没事做不是吗，说不定还能收服X……”

“但……”

“别啰嗦啦！”航海士回过了头看着洛斯说，“咱们是海盗不是么？”

7.葛尔岛

既然决定了与小茹合作并一起去寻找X，那就要先制定一个计划，毕竟迷幻之森在哪里只有小茹知道，而她手中的航海图也只有她自己能打开……

“我本来的打算是以游人的身分从贝拉村港口上岸，再从岛上通过海峡通道到迷幻之森的，那样总共算下来大概有两天的路程。”小茹用手指在那张葛尔岛的地图上比划着。

这地图虽然归罗亚尔海贼团所有，但却也不过是市面上常见的葛尔岛详细地图罢了。通过地图可以看到，葛尔岛是由两块小岛所组成的，如果非要说的话，整座岛的形状倒是有点像一个不规则的“X”，除了中间有个很小的交叉点之外，两个岛几乎可以算得上是独立的。地图上详细记载着岛上的各个村庄以及周围分布着的口袋妖怪，有些地方还画着一些特殊药材与珍贵植物的采集点。小茹自然也知道这张地图是随便一个市场上都能买到的，但不用想也知道，有藏宝图、航海图之类的话，这些海贼们也是不会拿出来给她看的。

无所谓。小茹的手指顺着贝拉村一路向西滑动，最后停留在了岛的深处，也就是两座岛的交叉点下面一点的地方——一片茂密的大森林。她拿出笔在森林中画了一个小圈：“这一整片森林统称迷幻之森，我画圈的地方就是X的大概所在地。”

“上岸后要走两天，把船停在贝拉村附近不太可能吧？”航海士说。

“这么昌盛的港口自然不行，就算海军不找你们的麻烦，村民也不会欢迎你们的。”小茹将手指指向了地图中大海，



“我们可以走海路，一路向北绕过贝拉村，之后再向西行，最后把船停在海峡通道附近，上岸后走约么半天的路程就可以到迷幻之森了。”

“说了这么多无非都是让我们把你带过去。”洛斯碎碎念道，“海路倒是无所谓，那海峡通道是个什么地方，听起来挺危险的。会有船的停靠点吗？”

“大家注意看地图，葛尔岛其实是由两片大陆组成的，中间被水隔开的地方便是大海峡，那片海域十分危险，两侧的海拔也非常高……”

“废话，当然危险！海峡是夹在两片陆地之间，联系两个海或洋的水区，它一般深度较大，水流较急，这是常识。”洛斯说，“我是问你什么是海峡通道，那周围会有船的停靠点吗？”

“大海峡周围并没有港口，两座岛之间也没有任何桥梁，只有一条海底通道连接着两片大陆，那条通道便叫海峡通道。据说那通道在很久以前便开通了，这么多年来除了有大风浪的时候会有海水涌进去，其他时候都非常安全。”小茹答道。

“嗯……”洛斯想了想继续说，“水上没有港口，之间也没有桥梁，那看样子周围不会太危险，我们可以找一个隐秘的地方靠岸。周围都栖息着什么口袋妖怪呢？”

“那周围的口袋妖怪都不太具攻击性，大海峡的海水比较急，我们可能要在距离通道比较远的地方靠岸。”航海士说着将手指向了左边的大陆，“停靠在西边的岛，再一路向北走过去，连通道都不用过就可以到迷幻之森了。”

“不愧是航海士……”小茹点头称赞道，“如果按照我说的停在海峡通道附近，恐怕船一早翻了。这样的话，我们上岸以后大概需要走一天的距离才能到。”

“走多久倒是无所谓，你别盼望我们的船翻掉就好了。”洛斯说到。

“航海士一向都很仔细的。”佛罗伦翘起了大拇指，“你就等着你老公康复吧！”

“多谢大牧师的吉言。”小茹的脸上露出了一缕笑容，“我们一定可以找到X，那我们什么时候出发呢？”

“现在就走吧。”航海士说了一声便收起了葛尔岛的地图，“在接下来的日子

让我们和平相处。”

“这也太随便了吧？”洛斯反驳道，“喂喂，我们什么材料都没有准备……”

“准备什么？船上的水和食物十分充足。咱们冲吧，我的斗志已经燃起来了！”克莉丝的内心已经开始澎湃，她一向对这种未知的事情比较感兴趣，这也正是她从诗人转做海盗的原因，遵从那些乏味的家庭观念去做什么吟游诗人？无聊透了。

“和平相处，和平相处。”她匆忙地拿出精灵球收回了水中的美丽龙，“快点，快点。”

船上其他人见状也纷纷收起了自己的武器与口袋妖怪，小茹也将甲板上那胡地的精灵球放进了口袋以示和平。惟独风水师对这件事没有任何举动，似乎他跟这队人完全没什么关系一样。不过也没有太多人在意就是了，特别是小茹，她从不觉得风水师这个人是个正常人，况且他那两只口袋妖怪之前消耗了不少力气，现在差不多都在休息。

“那我们负责把船开到大海峡附近，岛上的路就交给你负责了。”克莉丝眨着一只眼，摇着手指头对小茹说，“怎么样？”

“没问题，我虽然没有带过队伍，但我已经把葛尔岛的地图研究的十分透彻了。”小茹点了点头，并望向了航海士。航海士也向她点了点头，算是同意了。就这样，船向着葛尔岛的大海峡起航了……

接下来两天的航行十分顺利，众人在航海士的指引下来到了葛尔岛的北部，并将船驶入了大海峡。起初一段距离的航行还算顺利，但越往深处走海浪就越大，再往前走肯定会很危险，且远处已经可以看到山了，估计海路会越来越窄，更别提什么可以靠岸的地方。

众人按照计划将船向岛的方向行驶，绕过一个小山丘后找到了一处海水比较平静的海滩，并将船停靠在了一个比较隐秘的地点。

这边虽属岛的中北部，但气温却和贝拉村差异不大，水中也是那些常见的热带鱼类口袋妖怪。沙滩上有不少口袋妖怪的脚印，看样子应该是什么四脚的种类，往前看不远处便是郁郁葱葱的丛林。

小茹拿着地图说：“这附近没有港



口，最靠近的村落也有半天的路程，应该不会有人来。”

“有没有人的，看起来好祥和呀。”佛罗伦指着趴着不远处岩石上那一动不动的壶壶龟说，“是很可爱的东西。”

“我不是很喜欢壶壶龟。这边有什么珍贵的口袋妖怪呢？”洛斯将手放在额头往周围望着，“地图上有标示这边分布着什么口袋妖怪吗？”

“地图上只标示着四种，按珍贵程度来说，最少见的应该便是杰尼龟了吧，其他的鱼类就没什么稀罕的了。”小茹回答说，“地图上也只是大概的概括一下周围分部的口袋妖怪，不能全信，比如壶壶龟就没在这里。”

“你们都错了。这里有X，嘿嘿……”风水师笑呵呵地说着并露出了一副阴冷的神情，“X现在在沉睡……”

“也是。”航海士咳嗽了一声，“我们抓紧时间向迷幻之森前进吧！这里距离那边还有很久的路程，船不能没人看守，谁想留下看船？”

“不如让大牧师跟着来！”小茹插嘴道，“有他在我就放心多了。”

“我也要去！”洛斯与克莉丝不约而同地说。

“这太为难了吧？”佛罗伦说，“大家肯定都想去，我看我们还是听航海士的吩咐，他一向对这些事情最拿手了。”

航海士点了点头：“不如风水师跟我来，其他人都留下。”

“什么？你个憨子！”洛斯喊道，“这种好事怎么能不算上我？”

“这个，大家听我说一句……”小茹摇了摇手，“我觉得还是留下两个比较强悍的看船比较好，比如克莉丝与洛斯，万一遇到危险的话，你们可以保护船。再如果，那帮亡灵海盗又追来的话……”

听见她这样说，航海士立刻改口道：“风水师和克莉丝跟我去，洛斯与佛罗伦留下。”

“航海士我爱你！”克莉丝拍手赞扬道，“你最伟大了！”

“为什么？我跑这么远过来，不许我看X呀！”洛斯反对道，“不行，我要跟去，我可是很强悍的。”

“你就不要去了，万一有危险的话，你还可以保护一下佛罗伦，我顺便把古拉顿也留给你们。”航海士说着拿出了那个红色的精灵球并放在了洛斯的手中，“好好照顾它，船就交给你们了。”

“可是……”

“没可是了……准备一下，出发。”航海士说完把洛斯与佛罗伦向船的方向推去，“等我们回来。”

小茹见状向佛罗伦招了招手：“不好意思大牧师，我很想你陪我一起去，但我们也要听船长的话。”

“不要以为你是我们的一员！”克莉丝摇了摇手指头，“而且他也不是船长。呸呸，我是说，他是我们的副船长。”

“好吧！”小茹点了点头，“总之我们现在要听他的话就是了。请多指教了风水师。”

“又得跟去……”风水师极不情愿地抓了抓脑袋……

就这样，罗亚尔海贼团暂且被分成了两个小分队——三个人去探访迷幻之森的X，两个人留下来看船，虽然对于这个分配，有几个人及其不满意。但说归说，去迷幻之森的那几个人走了大约一个小时的时候，之前还十分不满这个分配的洛斯现在正与佛罗伦一起躺在沙滩上晒太阳，他的样子可是十分悠闲。葛尔岛上的气温本已温热，加上此刻二人躺在海滩上被太阳直射着，什么烦恼都没有了。不但两个人如此，他们的口袋妖怪也都放了出来，这包括了洛斯的玛利鼠、巨沼怪，叫小豹豹



的仙钻石与之前没有见过的卡波郎，还有佛罗伦的兵长蛙与大食花。习惯了在海上生活的两个人十分享受现在这种感觉。

“哎呀，真是安详呀。”佛罗伦说了一句，这句话似乎是他的口头禅一般，他一向喜欢安详。

“这难道不是你常说的话么？”用一片巨大的树叶遮住了整个脸的洛斯说道。

“是很安详，不过我觉得很奇怪，为什么航海士会让你我留下来？”

“难道让你和我去不成？”

“不，我只是觉得……万一遇上危险，我还可以用魔法帮个忙什么的，别忘了我毕竟是白魔法师。”

“也许遗迹里遇到的鬼怪正好克你的光明属性。”洛斯时不时地伸手摸摸身旁的玛利鼠，“你没跑掉吧？”

“露，玛利鼠！”玛利鼠回答了一声。

“正好相反吧……”佛罗伦对于洛斯的回答感到十分无语，不过也无所谓了，留都留下来了，说什么也没用。晒了不久，觉得热了，这种温度似乎让水系口袋妖怪们有点难受，玛利鼠在地上打了几个滚便悄悄地跑到了海边并潜入了水里。

“喂喂，玛利鼠跑了……”

“不会跑太远的，巨沼怪，跟过去。”听到洛斯这样说，巨沼怪懒洋洋地爬了起来跟着玛利鼠去了。

另外那边，转眼踏上迷幻之森旅途的四人已经到了岛上的山区，按照地图上的指示，只要沿着山路走，便可到达森林深处，也就是传说中X的沉眠之地。在这个安静和祥的午后，众人刚刚路过了一个小村庄，为了掩人耳目，他们并没有进去拜访。

小茹拿着地图小心谨慎地走在最前面；身后跟着航海士，他把法袍上的帽子扣在脑袋上，能看到的只有鼻子跟嘴巴，似乎不太喜欢这猛烈的阳光；紧接着的是克莉丝，她将双手背在脑后，嘴里叼着一片长长的树叶，时不时地吹出一声口哨来；最后面的是风水师，他低着头跟着众人行进，脸上全无表情。

这丛林中有狩猎凤蝶与绚丽蝶翩翩飞舞，还有不少鸟儿在歌唱。那些灰褐色的



绚丽蝶是这边丛林里特有的品种。不知道什么时候众人身后跟上来了两只橡实果，这两个小可爱跟着队伍有一段时间了。

“嗨，两个家伙。”小茹对那两只橡实果说，“你们很悠闲吗？”

“给你们来个伙伴一起玩儿。”风水师抛出了精灵球，一只天然雀从里面飞了出来，这天然雀见到橡实果便立刻飞过去对着它们的脑袋啄了起来，橡实果们被吓得跑进了路边的丛林里，天然雀见状露出了坏坏的笑容，并停在了风水师的肩膀上。

“你是不是吃饱了撑的？”克莉丝对风水师说，“招惹它们，是不是等着木天狗来找茬呀。”

“小心遇到鬼打墙哦！”小茹对克莉丝说，“听说这片森林很大，越往山区走就越深，且栖息的口袋妖怪大多是恶系和幽灵系的口袋妖怪，它们都会攻击人类……”

“说得对。”前方的路上出现了一个背着一捆干柴的樵夫，“你们再往前走就要踏入危险区了，你们知道那边的口袋妖怪会袭击闯进去的人类吗？”

“你好。”队伍停下了脚步。

樵夫把柴放在地上，擦了擦额头上的汗水：“这边已经离村子很远了，一般不会再有人往深处走了，前面不止没有路，连光线也很暗，时不时地还会有口袋妖怪出来攻击路人。要不是为了砍柴，我才不会跑到这么远。”

“哦？”小茹将地图收了起来，“怎么说？”

“前面是尚未开发的大自然，那里似乎被一股力量保护着，我们连接近都不行。”樵夫擦了擦额头的汗水，“已经快傍晚了，你们到这里来做什么？”

“是这样呀。”小茹答了一句，“我们是去探访迷幻之森的遗迹的。”

“哦，迷幻之森的话即便是白天也是漆黑一片，据说那里有很久以前留下的……”樵夫还没有说完便噗通一声倒在了地上。

“你们对他做了什么？”小茹转头向众人责问道。

“把他催眠罢了，一会儿就醒了。”

风水师拍了拍天然雀的脑袋，“辛苦了。”

“催眠，天然雀不会催眠术吧？你为什么平白无故伤人？”

“这话似乎不像是从你的口中说出来的呀。”风水师盯着小茹的眼睛，“是用念力波把他击昏的又怎样？”

“你知不知道我们可以从他口中得到很多重要的情报，你二话不说便把他击昏了……”刚说到这里小茹便感觉到脑海中一片眩晕，她立刻将手放在口袋里并握紧了自己的精灵球。

这时，风水师盯着小茹的那双信心十足的眼神忽然变得谨慎起来。小茹呵呵地笑了一声：“都走到这里了还玩这种把戏，不太好吧？”

“我低估你了。”风水师拿精灵球收回了天然雀，“就像是你身上有什么能抵抗超能力的东西保护着你一样，我身上也有乱七八糟的保护着我呢，啊哈哈……”

“叽哩哇啦地不知道在说些什么……”克莉丝晃了晃脑袋，“那樵夫说的是真的吗，越往里面走越暗？”

“你不想去的话可以回船上去。”小茹回答道，“都走了快一天了，你不会因为天黑就放弃吧？”

“哟，我还等着一会儿你变脸的时候跟你比划比划呢。”克莉丝的精神头立刻起来了，“你怎么忽然变的这么厉害了，嗯？”

“跟一群海盗在一起，我不得不给自己留条后路。就像刚刚风水师已经命令天然雀用念力波将我击昏了一样。”小茹把握在手里的精灵球拿了出来，“我毕竟也是葛尔岛上的大户人家，身上也有一些能保护我的口袋妖怪。”

“噗……”克莉丝不禁笑出了声，“风水师跟你开个玩笑的。没有航海士的命令，他怎么敢下手，看你紧张的。”她拍了拍小茹的肩膀，“走吧？”

“那就有劳副船长跟两位交代一声了。”小茹看了航海士一眼，“毕竟我们现在是同伴吧！”

“是的，谁都不要乱来。”航海士向克莉丝与风水师露出了一个笑容，之后转身向前走去了。三人见状互相耸了耸肩，也跟着他继续往前走了。

果然如刚刚那个樵夫所说，前面渐渐



没有路了，且树木越来越高，光线也越来越暗。

“这种情况就交给我来解决吧。”克莉丝抛出了精灵球，“喷火龙！”喷火龙的出现让周围渐渐亮了起来，想不到克莉丝居然还有这么一只口袋妖怪。

“哇……”小茹赞叹地说，“真是很少见的口袋妖怪。”

“嘿嘿，这样子连火把都不用了。”克莉丝先是拍了拍喷火龙的肩膀，再看着小茹，像是挑衅般地伸手整了整自己的耳环，她手上的戒指在触碰到耳环的瞬间发了一下光。这一连串的动作都被小茹看在了眼里，但她也只能将火气压在自己的心里：“但它这么大行动起来不方便吧，而且尾巴上那点火光，根本不能起太大作用吧？”

“那你让胡地出来呀！”克莉丝反驳道，“你行你上啊！”

“好吧……小茹也没再说什么，只好跟着喷火龙继续往前走。

几人走了一会儿便发现火龙的优缺点都被小茹说中了，且这边的树木长得横七竖八的，根本没办法继续前进，果真是没有开采的大自然，这次麻烦了……

“喂，憨子！”风水师忽然说，“你不是航海士么，最晓得如何指引大家前进，避免让大家陷入险境。”

“你怎么学洛斯说话？”克莉丝问，“现在又不是在海上，他怎么会懂。”

“等不及想打一架，打完就知道路了。”风水师又学着克莉丝的语气说，话没说完他就抛出了精灵球，“精神干扰！”这天然鸟一出来便发出了一股浅粉色的精神光线，光线如波浪般向周围扩散开去。只听得几声虫鸣，紧接着两个黑影子向克莉丝与小茹冲了过来。

“小心！”风水师喊了一声，天然雀旋转着身子向袭击小茹的影子使出了钻孔啄，只听得一声怪叫，那黑影子被打落在地，原来是一只大力甲虫。

另外那边的克莉丝被喷火龙挡在了身后，喷火龙紧紧地抓着另外一只大力甲虫的爪子，这大力甲虫的力量竟出奇的大，喷火龙眼看要被扳倒的了。说时迟那时快，天然鸟使用着钻孔啄冲了过来，大力甲虫无奈之下只好放开喷火龙蹿回了丛林里。





命令喷火龙攻击，哪知航海士竟拦住了自己，但喷火龙腹中的火已经到了嘴边收不住了，一束喷射火焰扫过核果怪将之烧昏，不过周围的杂草也都燃了起来。

“刺龙王……”无奈之下，航海士只好命令刺龙王出来救火。

“呼……”小茹松了一口气，“真是谢谢你，我刚刚误会你了。”

“说这话还太早。”航海士打开精灵球放出了一只精神抖擞的轮皮象，这轮皮象用前蹄刨了两下地面，喘了一口粗气。“把地面清理干净。”听到航海士的命令，轮皮象将身子蜷在一起在周围高速地转动了起来，在喷火龙尾部那火光映射下，那些弹起的碎片发出了一丝丝紫色的光芒。

“毒棱！”小茹吃惊地说，“是谁这么阴险？”

“你见不到的还很多。”航海士抬头向枝头上看了看，借着火的光亮，他见到一棵树上有什么东西闪了一下，“轮皮象，撞那棵树。”轮皮象听令撞向了航海士所指的那棵古树，只听得枝叶晃动的声音，一个笨重的物体掉了下来。

“是核果怪！喷火龙，烧它！”克莉丝见树上掉下来了核果怪便立刻



“我错了……”克莉丝叹了口气，“美丽龙，你也出来帮忙。”在美丽龙与刺龙王的合力下，火苗很快便被扑灭了。可这一闹却引起了暗处里那些口袋妖怪们的注意，只听得周围不友善的叫声越来越多，脚步声也越来越近，好像数量很多，渐渐地，周围已经可以看到很多密密麻麻的红眼睛……

四人背靠背站在了一起，喷火龙、轮皮象与天然雀也都提高了警惕。忽然，只听得一声精灵球开关的声音，喷火龙被收回了球内，周围顿时变得一片漆黑……

未完待续

口袋自由谈

前一阵有个关于口袋妖怪的非常有趣的活动—口袋妖怪圆阵计划，即皮卡丘也成为世界杯上为日本队加油的一员。圆阵计划是邀请日本演艺界、体育界乃至游戏界的名人在场外组成“圆阵”，为日本国家队助威呐喊。而这则新闻放出后，果然有人开始想象《口袋妖怪》做成足球游戏后的样子了，而本文便是其中颇具想象力的一篇，其中关于多形态进化、双特性共存这些，简直可以是大胆的想象了。闲言说到这，开始口袋妖怪们的足球大赛吧！

口袋十一人——关东篇

文/其他行



2014年世界杯，我们最最可爱的皮神大人也正式成为日本圆阵计划中的一员，为日本队摇旗呐喊。在这个世界杯年，又加上去年恒大夺冠的余热，足球氛围越来越浓，于是笔者就琢磨给口袋妖怪们组个队。最开始打算以属性划分组队，但由于很多是双重属性、水系很多都没有脚、飞行系带球到空中又不太现实，所以属性组队太难，索性按照关东、城都分队。神兽并不限制，但体型过于庞大的不予考虑，超能力也会加以限制。总体来说以外观和特点为主，辅以种族值和属性参考，算是给同爱口袋和足球的朋友们一道世界杯前开胃小菜。首先，来看看关东球队的一些资料。

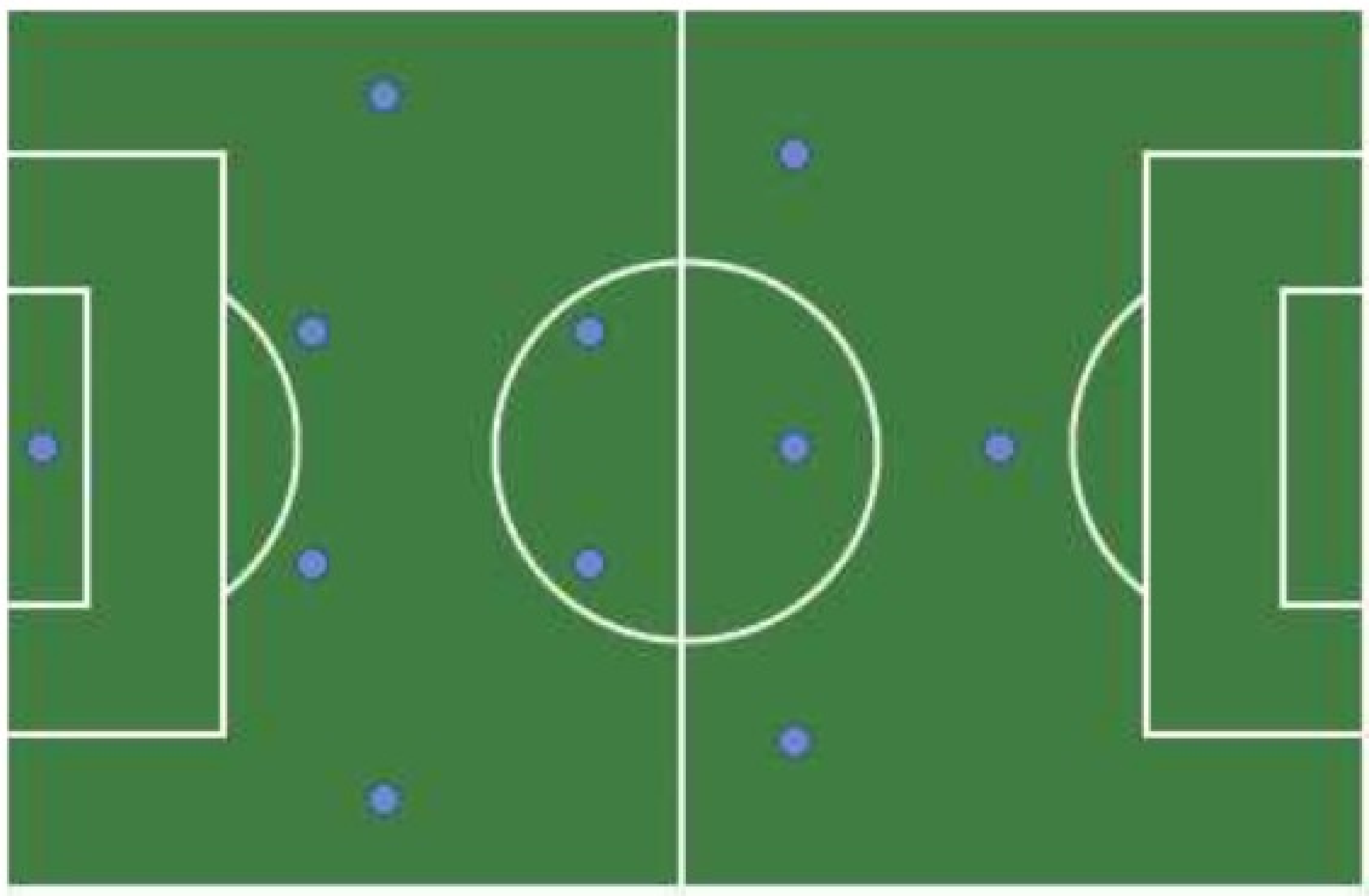
名单

1号卡比兽、2号袋龙、3号三地鼠、4号妙蛙花、5号毒刺水母、6号吉利蛋、7号飞天螳螂、8号快龙、9号风速狗、10号超梦、11号伊布、12号鲤鱼王、13号嘟嘟利、14号快泳蛙、15号皮卡丘、16号尼多王、17号胡地、18号大舌头、19号烈焰马、20号海刺龙、21号百变怪、22号怪力、23号肯泰罗。



阵型

4－2－3－1



首发阵容

卡比兽/三地鼠、毒刺水母、妙娃花、袋龙/快龙、吉利蛋/飞天螳螂、嘟嘟利、猫老大/超梦。

首发介绍

卡比兽（门将）

无论是高度还是宽度，卡比兽在关东都是名列前茅。2米1的身高垫踮脚就可以顶到横梁了，当然他那小短手举起来似乎也未必比脑袋高。粗大的腰围几乎占据了球门的三分之一，对方球员的射门命中率无形间又低了30%。但卡比兽是众所周知的懒，想让他做好球队的最后一道防线，就一定要有让卡比兽不睡觉的方法。

▶啥？踢球呢？现在不是睡觉时间呢？



毒刺水母＆妙娃花（中后卫）

速度100的毒刺水母和2米的妙娃花是世界足坛非常流行的一高一快组合，妙娃花的藤鞭和毒刺水母的触手可以构成一张大大的防御网，两者优势互补又耐力惊人。如果是晴天的比赛，妙娃花发动隐藏特性叶绿素，速度翻倍达到160；若是雨天，毒刺水母的隐藏特性接雨盆会每隔一段时间回复十六分之一的体力，一定程度上延长其在场上的活跃。

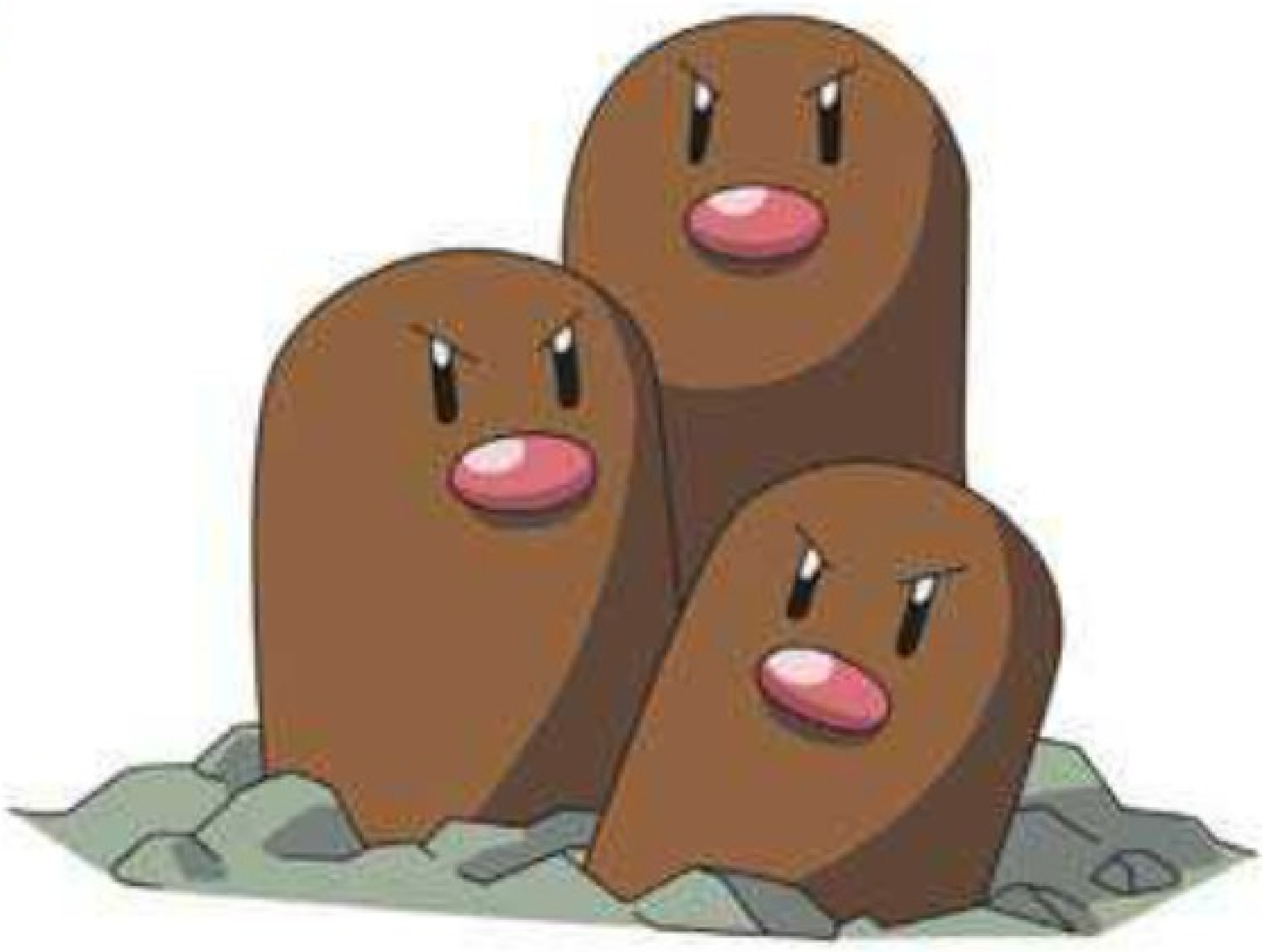




三地鼠（左边后卫）

足球发展至今，边后卫很多时候不仅要求守得住，还要攻得上。这不仅要求优秀的攻守能力，还要及时到位的速度。三地鼠以120的速度，可以在左路电梯般上下，并且可以很方便地藏身于地下，然后

迅速钻出。经过演练的角球可以又低又平地传向球门近点，如果够准的话，就会有三颗圆圆的脑袋忽然冒出给予对方球门致命一击。



▲三地鼠表示因为有三颗脑袋，所以3号拿走了。

袋龙（右边后卫）

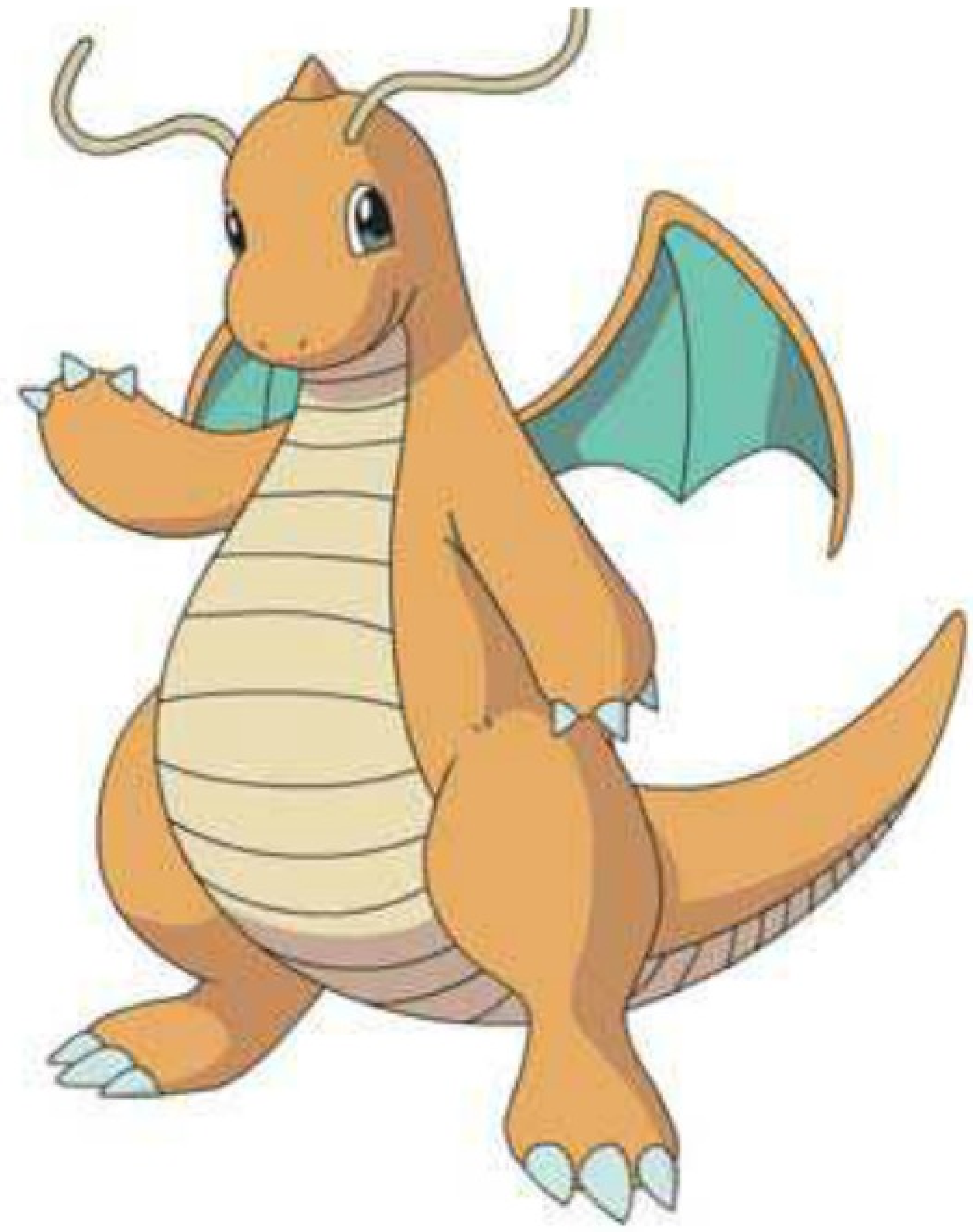
袋龙的攻防能力一般，速度90勉强算不错。但如果妙蛙花速度翻倍后冲去前场进攻，身高2米2的袋龙可以很好地补位中路。特性精神力，在面对任何强敌都不会畏惧，遇强逾刚。另外请注意，他不是一个人在战斗！不是一个人！虽然小袋龙没什么用，但偶尔从袋子里钻出来也能吓对方进攻球员一跳不是？



▲袋龙他不是一个人在战斗！所以我们给他2号！

快龙（后腰）

快龙同样是2米2的身高，但体重却几乎是袋龙的三倍。这个庞然大物以其优秀的防守能力在中场是如同绞肉机般的存在。进攻能力同样出色，速度虽略显迟缓，但作为拖后型后腰也不必苛求。特性精神力，又有着延缓体力消耗的隐藏特性多重鳞片。



▲能攻善守的快龙就是球队的司令塔，指哪打哪。

吉利蛋（后腰）

防守不错但技术不够全面，好在体力充沛，耐力不俗。隐藏特性治愈之心可以帮助走神的队友恢复正常，门将卡比兽能否全场高能就看吉利蛋如何发挥了。



▶来，让我们高声歌唱以示感谢：吉利蛋是一枚砖，哪里需要哪里搬，脏活累活她都干，顺便还能生个蛋。

飞天螳螂（左边前卫）

对于一个边路球员来说，105的速度并不特别突出。飞天螳螂的优势在于兼具速度和攻击的同时，还有相当的防守能力。不但可以就地反抢发动第二次进攻，还可以利用速度优势和身后的三地鼠一起拉扯对手防线。必要时还可以彻底回到边后卫的位置，让三地鼠放手进攻，轮番压迫。在比分落后、队员陷入沮丧时，飞天螳螂会发动他的隐藏特性——不屈之心。



▲即便危如累卵，也要加速突破，御雷霆之迅捷，于绝命处逢生。

猫老大（右边前卫）



虽然平时猫老大给大家的印象是睡在坂木身边懒洋洋的，但其实猫老大115的速度可以在边路随意趟过大多数对手。众所周知，喵星人是天生的玩球高手。对于迅捷灵敏的猫老大来说，只要将球传给1秒钟后的自己，任何防线都如马其诺一样毫无意义。

嘟嘟利（前腰）

作为球队重要的进攻前沿，开阔的视野非常重要。隐藏特性蹒跚使嘟嘟利在对方多人逼抢，场面混乱的情况下回避率提高，依旧盘带自如。三个脑袋的隐藏嘟嘟利可以同时观察左中右三路的队友位置，同时思考三倍于常人的进攻方案与传球路线。甚至在角球进攻时，身高1米8的嘟嘟利高高扬起的三颗脑袋会像扇子一样将球拍进门里。



▲嘟嘟利也有三个脑袋，但因为老是自己跟自己还有自己吵架惹恼了教练，被套上了13号。尽管作为前腰踢的是十号位，但这种象征核心的号码显然被超梦预定了，而嘟嘟利的三个脑袋竟然难得统一地接受了。

超梦（中锋）

毫无疑问，队内当之无愧的头号球

星，技术全面而拔尖。身长2米的高中锋，却有着全地区前五的绝伦速度。身体强壮，在禁区里可以肆无忌惮地占据有利位置寻求破门。压力特性，可以让对方防守队员技能消耗增大，给己方创造机会。作为球队进攻终端，破门得分是超梦绝对的追求。骄傲的内心让他处理球时显得略独，但远超他人的技艺让队友们信任并愿意将球交给他处理。



替补介绍

风速狗（前锋）



▶如果另外一边搭档是猫老大，汪星人和喵星人更可以联手组成猫狗双飞翼，效果拔群。

在打不开局面的情况下，往往会变阵使用风速狗。速度快，体型大，攻击能力强。可以在禁区里站桩，以1米9的身高和出色的弹跳碾压对方后卫，也可以用身体强大的冲击力进行抢点。如果有需要，风速狗在边路也是一把好手。边路有技术有突破的话，甚至可以临时客串下边后卫。

伊布（中场）

大名鼎鼎的伊布！不让伊布首发并非其能力不足，而是作为一张改变战局的底牌扣在手中。如果需要加强进攻，雷精灵130的速度风驰电掣；如果需要控制，火精灵和水精灵都攻守双全。根据场上情况做出正确的判断，派遣最合适的伊布上场，既是我方的多样选择，又让对手无法猜测。

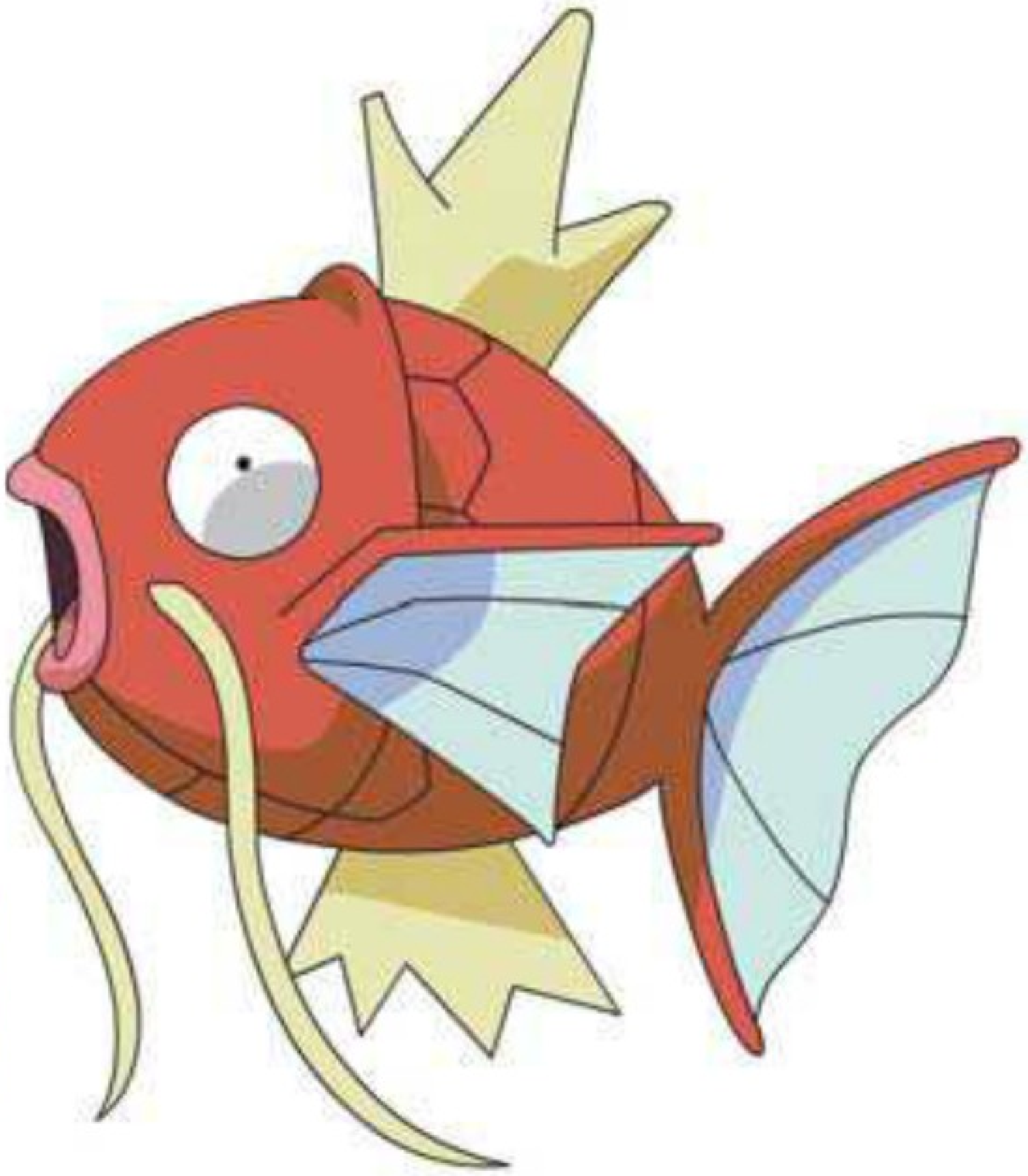




▲伊布说他从来都是11号，大家也就给了他11号。

鲤鱼王（前锋）

在很多很多情况下，鲤鱼王只是离球场最近的观众，因为他实在太弱了。不过，凡事都有例外的时候，如果进入最后的补时阶段球队还落后一球时，生死攸关的时刻往往是鲤鱼王大展身手的机会。那天解说员是这样解说的："快龙，猫老大，过了一个人，传给鲤鱼王——哎？点球！点球！鲤鱼王立功了！鲤鱼王立功了！伟大的关东地区的鲤鱼王，伟大的水溅跃的光荣传统！杰尼龟，小海狮，宝石海星，在这一刻灵魂附体……"



▲对于很多俱乐部来说，12号是象征球迷的号码，于是给了顺便带上的鲤鱼王，当然有时候他的上场会努力争取到最佳第十二人。

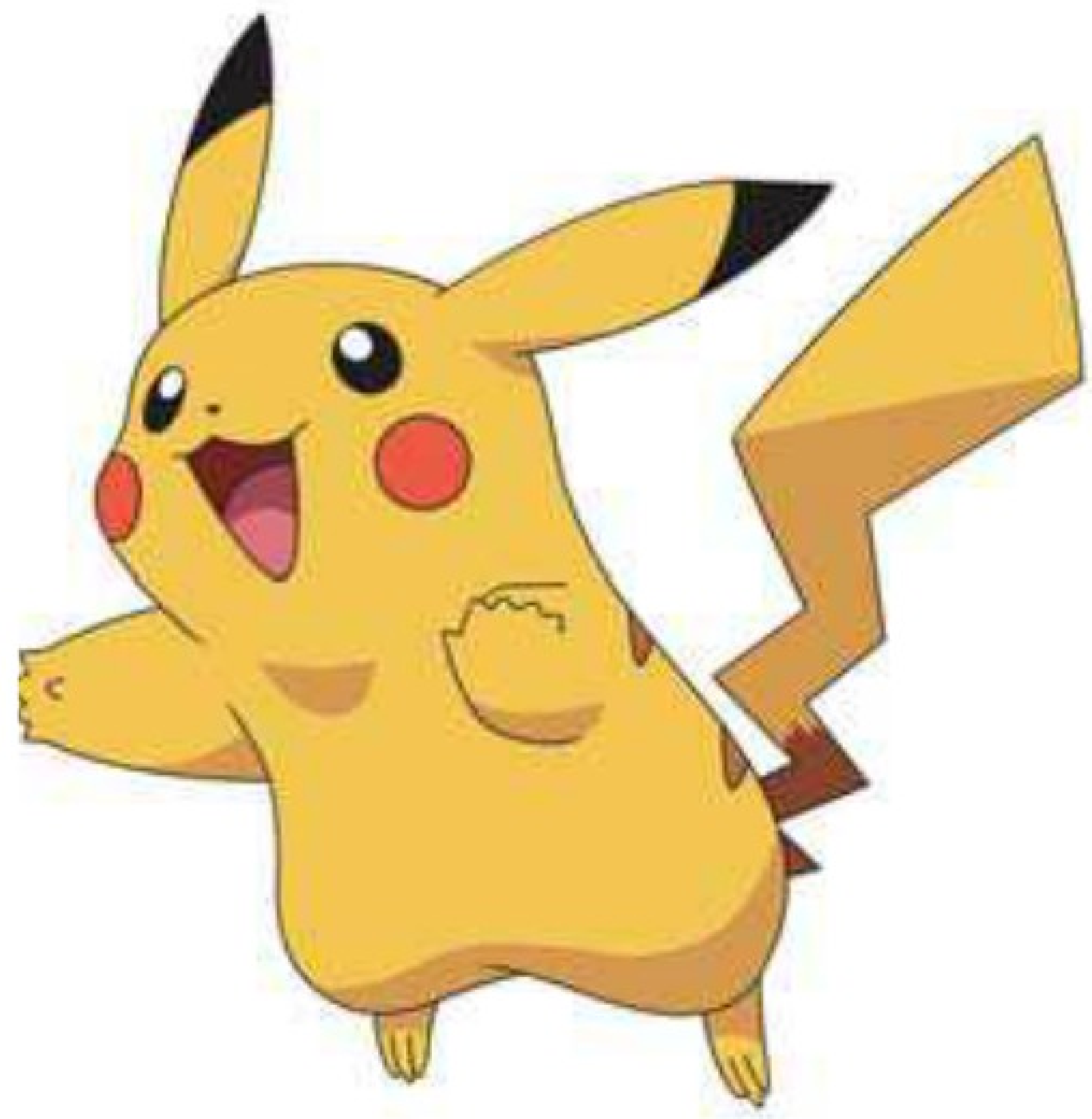
快泳蛙（边后卫）



隐藏特性轻快，下雨天时速度高达140。防守出色，又擅长攻击，作为边后卫可以同前场的进攻队员遥相呼应，需求配合。但身材矮小，晴天时速度一般，很容易被对手用高度和速度压制。

皮卡丘（边前卫）

说实话，除了90的速度勉强够看之外，皮卡丘并没有太多突出的天赋。不过既然当选了日本世界杯的圆阵大使，那么入选关东队也是出于其主角吉祥物身分的考虑吧。哦，当然静电特性突入禁区后可以寻求肢体接触。一不小心麻痹了对手，机会或许就来了。



尼多王（中场）



本身能力一般，攻击力尚可，但两大特性还是蛮不错的。首先球场上的队员大多数是雄性，尼多王可以得到25%的加成。毒刺特性对于这种拦截型后腰相当好用，球风彪悍的尼多王分分钟可以放倒对手。至于犯规吃牌，这就要看运气了。

胡地（中场）

速度120，智商5000的胡地是非常特别的球员。在反击中清晰的进攻思路和优秀的速度可以闪电突袭对方腹地。遗憾的是胡地其他能力一般，更多时候充当球队助教的角色，似乎那才是胡地最合适的职位……



大舌头（后卫）



延续了关东地区无限防守区域的特点，长长的舌头不但防守面积大，还很容易麻痹对方进攻球员。就算没有被麻痹，这舌头也够恶心的。由于隐藏特性无天气，大舌头的上场会使毒刺水母和快泳蛙得不到雨天的照顾，也变相限制了大舌头的出场机会。

烈焰马（中场）

105的速度非常优秀，边路快马可比风速狗顺耳多了。隐藏特性火焰之躯的存在使对手不太敢过分贴身逼抢，那么过掉他对烈焰马来说就和过凌晨6点的马路一样没什么区别了。



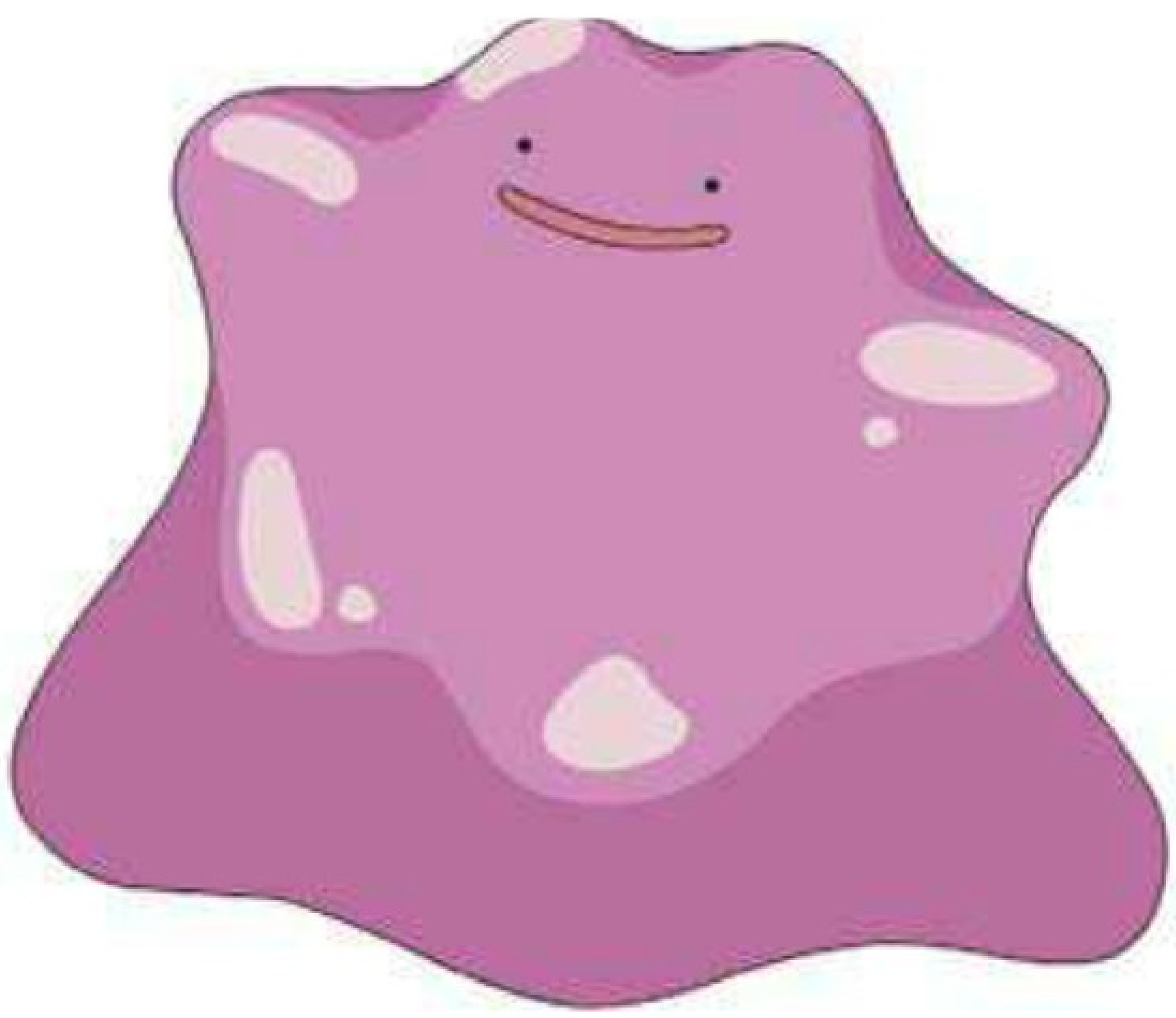
海刺龙（中场）



虽然足球对体型没有太多要求，但1米2的身高实在有点寒酸。事实上，海刺龙的作用并不需要依靠身体素质。毒刺特性的海刺龙站在对方禁区就是搅屎棍前锋的代表，而狙击手特性配合鲤鱼王的跳水，完全可以把定位球当点球踢、点球当得分算。

百变怪（后卫）

真正的万金油，底牌里的底牌。若是超梦、快龙这些关键球员受伤或者吃牌，百变怪随时可以变身成他们的样子替补出场。至于效果能达到原版的几分，那就要听天由命了。



怪力（门将）

对守门这项任务来说来说，四只手的怪力是相当占便宜。但球门的高度是2米1，只有1米6的身材对于门将来说绝对是硬伤。另外，哪怕怪力的小腿肌肉发达，130公斤的体重也严重阻碍了他的弹跳和灵活。最重要的是，怪力的特性是无防御！也就是说，如果对方球员绕开防守队员，使用技能射门的话，命中率就将为100%。这显然难以接受，所以怪力大多时候只能用作替补看下饮水机了。



▲第一替补门将往往是12号，但怪力觉得自己是2+2四只手，所以要了22号。

肯泰罗（前锋）

作为一名前锋，110的速度和不错的进攻能力是值得称赞的，但1米4的身高等于放弃了那片蔚蓝的天空。除非怒穴特性和隐藏特性全力进攻双双发动时，肯泰罗才能将他强悍的身躯结合恐怖的速度，以主战坦克的姿态冲击对方防线。这时的肯泰罗威力实足，以用来一博。



▲肯泰罗摇了摇头顶的两只脚，再摇了摇屁股后的三条尾巴，咬着23号跑开了。

光盘导视

一、《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》公布视频



二、2014剧场版预告片（2）



三、宠物小精灵XY

21.出道！赛蕾娜和炎耳狐制作口袋节目！



四、宠物小精灵AG



19.脱险！大口鲨军团的小岛！

五、宠物小精灵 起源（4）



六、宠物小精灵XY OVA



最强MEGA进化 Act 1

七、宠物小精灵BW2 OVA

2.艾莉丝VS小椿！通向龙系大师之路！



菜单音乐：冠军之路（宠物小精灵AG）

视频地址：http://t.cn/RvhHENy

密码：DSfg68e9

创刊合作论坛：口袋妖怪525



合作字幕组：神奇字幕组

网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：C2字幕组

网址：http://www.c2club.net/bbs



THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
掌机王荣誉出品

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元